MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 8
2,95 €

ZATCH BELL!
UNA MAMODO
PODEROSA

NARUTO

NUEVOS NINJAS

YU-GI-OH! GX

COMBATES CURIOSOS

4 PÓSTERS

POKÉMON
TODO SOBRE PIKACHU

SUPERCAMPEONES
GUÍA DE EPISODIOS

panini revistas

¡Colecciona todas las figuras!

BANDAI

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

© 1986 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

Hay disponibles más de 30 Caballeros con Armaduras Transformables

MEGA HIRO

Bueno, pues a medida que se acerca el final del año, las nuevas series de anime empiezan a proliferar por toda la parrilla televisiva. Y no nos referimos únicamente a novedades más o menos esperadas como **Naturo** o **Keroro**, sino también a grandes clásicos que nunca pasan de moda, como **Caballeros del Zodíaco**, que ha vuelto a irrumpir en Telecinco desde hace algunas semanas. El panorama del DVD también está más activo que nunca, y a todos nos falta tiempo para disfrutar, en raciones de temporadas enteras, las innumerables series que inundan el mercado a diario. Y para que no se te escape nada, ni en la tele ni en formato digital, en **Mega Hiro** repasamos todas esas novedades de forma exhaustiva. Con tanta novedad casi no tuvimos tiempo ni de asistir al archipopular **Salón del Manga de Barcelona**...

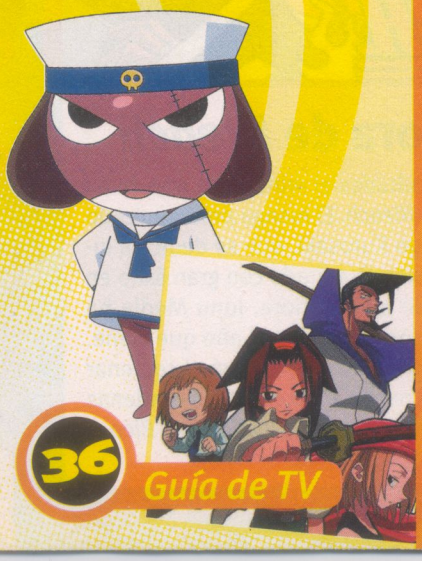
6 Vuelve Caballeros del Zodíaco

8 Las ranas alienígenas nos invaden en Keroro

14 Nico Robin se une a la banda de Luffy en One Piece

10 Los combates más curiosos de Yu-Gi-Oh! GX

23 Pósters



36 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 8

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Caballeros del Zodíaco
Un clásico vuelve a las pantallas

8 Keroro
Las ranas llegan al planeta

10 Yu-Gi-Oh! GX
Los combates más curiosos

12 Dragon Ball
Entrenamiento con Mutenroshi

13 Detective Conan
Lo que tienes que saber

14 One Piece
Llega Nico Robin

15 Zatch Bell!
Tia, una mamodo poderosa

16 Naruto
Superada la primera misión

18 Let's & Go!!
Todos contra Pico de Araña

19 Concurso
Gana fantásticos premios

20 Tamagotchi
Nueva generación de mascotas

21 Ficha
Todo sobre Pikachu

23 Superpósters
Inuyasha
Caballeros del Zodíaco
Detective Conan
Naruto

31 Guía de episodios
Supercampeones

34 Anime DVD
Doraemon
Detective Conan
Kenshin

37 Salón del Manga

42 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
Cartas, dibujos, preguntas, sugerencias... ¡aquí está todo!

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

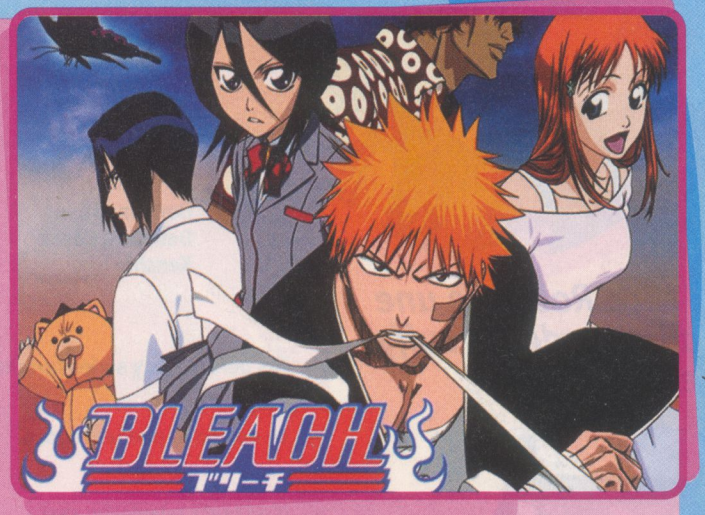
Novedades de Buzz para diciembre

Un estreno muy potente aguarda a los espectadores de este canal de cable. A partir del 5 de diciembre, los martes y jueves, de 21:00 a 22:00, Buzz emite un doble episodio de *Trinity Blood*. Este anime narra la guerra entre humanos y vampiros. Las fuerzas de la Iglesia combaten con armas sagradas a los chupasangres, confiando la batalla a sus mejores hombres. El cura Nightroad es uno de sus principales cazadores, un integrante de AX, el grupo de operaciones especiales que dirige la cardenal Catherina.

Además, desde el 11 de diciembre estará en antena la serie *Brain Powerd*, que presenta un mundo devastado por los desastres naturales en el que surgen del fondo del mar unos seres extraterrestres conocidos como "anticuerpos", que al emerger se transforman en guerreros Grand Cher (que quieren el dominio de los alienígenas) o bien en luchadores Brain Powerd (que quieren salvar a la humanidad). Acción y fantasía en una serie que Selecta Visión acaba de recopilar en DVD.

Próximamente, *Mushiking* en Cartoon Network

Aún queda, pero ya te avisamos de una de las nuevas series que podrás ver en Cartoon Network. El canal estrenará en primavera el anime *Mushiking*, de 52 episodios, basado en el videojuego de Sega. La historia del joven Popo, que se enfrenta al malvado Adder y sus secuaces (entre ellos asquerosos escarabajos) también podría desencadenar la llegada de numeroso merchandising, además del videojuego original. Te iremos informando de todos los detalles que vayamos conociendo. ¡Se acerca la bichomanía!



Se acerca la hora de *Bleach*

La obra que ha puesto en dificultades el reinado de *Naruto* en Japón durante el último año es *Bleach*. El manga protagonizado por el chulo "pelinaranja" Ichigo Kurosaki, que se dedica a luchar contra los espíritus, está siendo editado con gran éxito en nuestro país por Glénat desde junio. Ahora, Jonu Media ha anunciado que iniciará la edición del anime el año que viene. Justamente hace algunas semanas la serie superó el centenar de episodios. Además, se está negociando con varias cadenas para su emisión televisiva. ¿Se mantendrá la lucha entre *Bleach* y *Naruto* también en España?

Llegan las novelas de *Detective Conan*

La nueva línea de novelas de TimunMas, llamada Genko Books, trae buenas noticias para los aficionados a una de las series más potentes del momento. Y es que el recién creado sello editorial ha confirmado la edición de dos novelas basadas en *Detective Conan*, uno de los títulos estrella de **Mega Hiro**.

Si todo va bien, muy prontito te hablaremos extensamente de ellas y de las historias que narran, así que sigue atento. Esperamos que esta iniciativa cuente con vuestro apoyo, otakus. ¡Porque leer manga está muy bien, pero también hay que leer libros!

Mangaline anuncia nuevos mangas para 2007

En el Salón del Manga de Barcelona, Mangaline desveló varios de los títulos que lanzarán a comienzos del año que viene. Los dos más interesantes son obra de dos viejos conocidos de **Mega Hiro**.

Senki Senki Momotama, cuyo título español está por decidir, es obra de Nanae Chrono, a quien conocemos por el manga *Peacemaker Kurogane*. La historia nos presenta a un joven que entra en una especie de escuela para guerreros espirituales situada en una isla remota. Y, mala suerte, lo hace justo cuando va a empezar la lucha contra las fuerzas del mal.

Tactics es obra de Sakura Kinoshita, dibujante de *El misterioso Loki*. El protagonista es Kantaro, un chico con la habilidad de ver espíritus, motivo por el que los demás niños de su edad no se relacionan con él. Sus únicos amigos son los espíritus y éstos le hablan de un poderoso duende devorademonios sellado cerca de allí. Kantaro le libera y le llama Haruka, para a continuación hacerle su acompañante y controlarle mediante el nombre que le ha dado.

Así pues, Mangaline apuesta por dos mangas con mucha acción para comenzar el año con buen pie.

Más anime en el canal Kitz

El mes pasado te contábamos que el nuevo canal Kitz, que sustituye al canal Supereñe, iba a emitir *El misterioso Loki* en noviembre. A ella hay que sumarle *Last Exile* y, ya de cara a diciembre, varios animes más: para el público más peque *La pandilla de Hanamaru* y *Tao Tao*, y para los más crecidos *Fruits Basket*, que trata sobre una peculiar familia cuyos miembros se transforman en los animales del zodíaco chino.

Zatch Bell! ya arrasa en La 2

Desde el pasado 13 de noviembre, las tardes de La 2 se llenan de emoción a las 18:30 con las trepidantes aventuras de Zatch y Kiyomaro en su lucha por vencer la gran guerra mamodo y convertir a Zatch en el próximo rey. El humor y la acción están asegurados con uno de los animes que poco a poco se está haciendo un hueco entre vuestros animes favoritos. Si hasta ahora Jetix ha emitido 52 episodios, en La 2 veremos inicialmente 78 capítulos. ¡No te los pierdas!

Concurso de manga de Norma Editorial

De cara a 2007, año en el que se celebra el 30º aniversario de la editorial, Norma ha preparado un concurso muy especial, en la línea del que realizó en 1994 y del que salieron algunos dibujantes que hoy en día son autores reconocidos.

Desde ya mismo hasta el 31 de marzo de 2007, Norma conmina a quienes consideren que son capaces de realizar un volumen de manga a participar en un concurso que tiene como premio 2.000 euros y la publicación del cómic, que deberá tener alrededor de 160 páginas una vez acabado.

Para participar en el concurso, debéis enviar a Norma fotocopias de las primeras 8 páginas del cómic (dibujado en blanco y negro) y un resumen del argumento de uno o dos folios con la idea a desarrollar a lo largo de las 160 páginas, o bien hacerlo a través de correo electrónico (en formato PDF o JPG) a la dirección concursomanga@normaeditorial.com. En cualquiera de los dos casos deberéis aportar todos vuestros datos personales básicos. Así que ya sabes, si estás interesada, date una vuelta por la web de la editorial y lee con atención las bases del concurso. ¡Suerte a todas las participantes!

Siguen produciéndose novedades respecto a unos de los títulos emblemáticos del anime. Si Cartoon Network la recuperó a principios de año, ahora es Telecinco quien vuelve a emitirla en abierto. Así, junto a la edición en DVD, la publicación de un manga más moderno y la aparición de nuevos videojuegos y muñecos, Caballeros del Zodíaco vuelve con fuerza.

Seiya y la armadura de Pegaso

Cuando las fuerzas del mal intentan gobernar el mundo, surgen los caballeros, seguidores de Atenea, para evitarlo. Parece que una inminente batalla se acerca, por lo que Saori Kido, nieta de Mitsumasa Kido, organiza un torneo en el que combaten los 88 guerreros más fuertes. El premio, una armadura de oro para el campeón.

El joven Seiya está en Grecia. Allí ha crecido, entrenándose bajo los designios de Marin. Al ganar un torneo, consigue la armadura de Pegaso. Con ella debe volver a Japón, pero no le va a ser fácil, porque Sheena no está dispuesta a que la armadura salga del país. Aunque no domina el poder que acaba de recibir, Seiya consigue superar la habilidad de Sheena, "la Cobra", e incluso le parte la máscara que oculta su rostro.

Ya de vuelta en Japón, Seiya exige a Saori que cumpla el acuerdo que tenía con su fallecido abuelo. Él debía conseguir la armadura de Pegaso y, a cambio, la Fundación encontraría a su hermana desaparecida. Saori no está sujeta a ese acuerdo, pero le dice que si vence el torneo, utilizará todos sus recursos para encontrarla.

El torneo de la Fundació Kido

En su primer combate, Seiya se enfrenta al caballero del Oso, que tiene una gran fuerza física. Aunque su rival logra ponerle contra las cuerdas, Seiya recuerda las enseñanzas de su maestra y se sobrepone. Con su ataque principal, la "lluvia de meteoros", deja inconsciente al Oso y pasa a la siguiente ronda.

Saori está contenta con el transcurso del torneo. Aguarda la llegada de dos nuevos caballeros, el Cisne y el Dragón. El primero, Hyoga, se ha entrenado desde pequeño en los glaciares y lucha pensando siempre en su difunta madre. El segundo, Shiryu, ha estado durante años en las montañas chinas, siguiendo el entrenamiento de su maestro.

Ambos aparecen en el tercer día del torneo. Hyoga es el primero en pelear y se enfrenta al caballero de la Hidra. A pesar de ser herido por las garras venenosas de su armadura, Hyoga es capaz de congelar los puños de su rival e incluso su armadura. Luego sólo necesita hacer uso de su principal técnica, el "polvo de diamantes" para alzarse con la victoria.

Pegaso contra Dragón

Por su parte, Shiryu tiene como contrincante a Seiya, el caballero de Pegaso. Su armadura es muy resistente, dado que está forjada por un poder superior. Por ese motivo, los golpes de Seiya no hacen mella en él. Además, posee un escudo igual de irrompible, con el que puede parar la "lluvia de meteoros". Sólo un golpe de astucia de Pegaso puede darle una salida y, afortunadamente, encuentra el modo de hacer añicos la armadura del Dragón. Shiryu, satisfecho por el combate, propone seguir peleando sin armaduras. El intercambio de golpes es increíble, pero ninguno de los dos cede. Únicamente se tambalean con un golpe doble, que deja a Shiryu inconsciente y fuera del ring.

El ganador del combate es el caballero de Pegaso. De pronto, Shiryu corre peligro, puede quedarse sin el poder del Dragón, ya que el tatuaje de su espalda está desapareciendo. Seiya, aunque apenas tiene fuerzas, hace lo posible por evitarlo y acaba logrando que Shiryu mantenga su fuerza.

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

El robo de la armadura de oro

Mientras Seiya esté en el hospital recuperándose de sus heridas, da inicio el siguiente combate. Los protagonistas son Shun, el caballero de Andrómeda, y Jabu, el caballero del Unicornio, un viejo amigo de Seiya. La diferencia de poder entre uno y otro es abismal. Shun apenas necesita esforzarse para golpear a su rival. La fuerza de sus cadenas es letal y Jabu no puede ni siquiera esquivarlas. Aunque se levanta una y otra vez, la potencia de Shun es demasiado para él.

Pero a mitad de combate, las cadenas de Shun no paran de moverse solas y hacer formas. Finalmente descubren lo que sucede: alguien se ha adueñado de la armadura de oro. Y es nada más y nada menos que un caballero de bronce, Fénix, el hermano de Shun, de quien le separaron años atrás. Parece sentir un odio profundo por la Fundación Kido. ¿Qué pretende hacer robando la armadura y por qué actúa así?

SEIYA

Un joven impetuoso que ha sido entrenado en tierras griegas. Su duro entrenamiento ha sido de gran provecho, ya que le permite hacerse con la armadura de Pegaso y ser uno de los caballeros de Atenea. No dudaría en sacrificarse por ella. Tiene una relación muy especial con su maestra Marin.

HYOGA

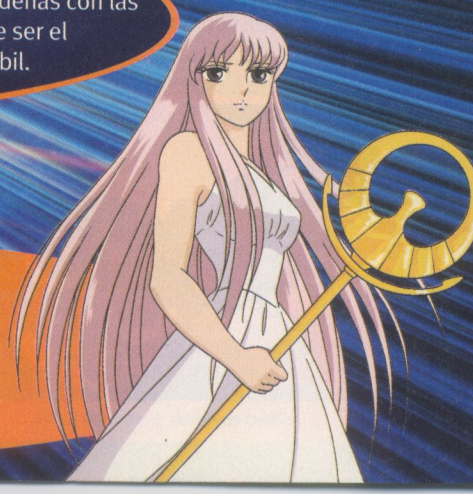
Este muchacho rubio y de ojos azules está traumatizado por la temprana muerte de su madre, cuyo cuerpo permanece intacto en el camarote de un barco hundido en el glaciar en que ha realizado su entrenamiento. Su fuerza reside en que lo hace todo pensando en ella, por lo que es muy tenaz. El caballero del Cisne domina el hielo en sus ataques.

SHIRYU

Es el más maduro y paternal del grupo. Ha crecido junto a su maestro en plena montaña, realizando un durísimo entrenamiento. Una vez superada la prueba más complicada que le impuso su mentor, le fue entregada la armadura del Dragón. Tiene un tatuaje en la espalda que lo demuestra. Está en deuda con Seiya.

SHUN

El caballero de Andrómeda es el más sensible, de modo que siempre está preocupado por sus amigos. Su armadura tiene unas larguísimas cadenas con las que puede atacar a sus rivales. Aunque es el que tiene más aguante, suele ser el primero al que atacan los enemigos, pues le consideran el más débil.



SAORI

La nieta de Mitsumasa Kido es la reencarnación de la diosa Atenea, encargada de velar por la paz en el mundo. A sus órdenes se encuentran los caballeros de oro, plata y bronce, pero las malas artes del falso Patriarca hace que estén en constante disputa. Bajo su arrogancia y soberbia hay una chica que sufre mucho.

KERORO
¡Nos invaden unas ranas alienígenas!

CARTOON NETWORK

Estaba cantado que una serie llena de humor y protagonizada por alocadas ranas extraterrestres iba a causar furor entre los otakus. Cartoon Network ha acertado con un anime que muy pronto se convertirá en el favorito de muchos de vosotros. A partir de este número, Keroro pasa a formar parte de la gran familia de *Mega Hiro*. ¿Has oído hablar de la rana afro?

¿Invasión? ¡A la orden!

El espacio es vasto e infinito. La Tierra no puede ser el único planeta con vida inteligente, debe de haber más en alguna parte. Y tarde o temprano vendrán a nuestro planeta. Así piensa Fuyuki Hinata, un chico de 12 años obsesionado con los ovnis y los extraterrestres. Una mañana, su hermana Natsumi y él descubren a un alienígena en su casa: es el sargento Keroro, comandante de una avanzadilla del planeta Keron. Su equipo y él han llegado a Japón con la misión de espiar a los habitantes de Pokopén (como ellos llaman a la Tierra). Sin embargo, ahora ha sido capturado por el enemigo y le ha sido arrebatada su kerobola –una esfera con la que puede hacer cualquier cosa–. Fuyuki se lleva ese objeto al instituto y sin querer acciona la llamada de emergencia, por lo que las tropas keronenses se baten en retirada y vuelven a su galaxia. Keroro y sus chicos están atrapados en territorio enemigo.

Keroro y los Hinata

Tras conocer la retirada de las fuerzas invasoras, los Hinata decide qué hacer con Keroro. La cabeza de familia, Aki, una agradable y sexy editora de una revista de manga, acepta que la rana se quede con ellos, ya que sus vivencias pueden darle ideas para la creación de nuevos tebeos. Fuyuki lo tiene muy claro: Keroro ya forma parte de la familia, debe permanecer con ellos. Sólo Natsumi se opone a una idea tan descabellada; ella preferiría entregarlo al gobierno para que lo estudiaran y lo diseccionaran. Pero la mayoría gana, así que le preparan a Keroro una habitación en un trastero oculto de la casa –fantásticamente amueblado tras hacer uso del poder de la kerobola–, que compartirá con el fantasma de una chica. A cambio, el sargento realiza las tareas del hogar y en su tiempo libre puede hacer lo que desee. Y claro, se pasa el día leyendo manga, viendo la tele, navegando por internet, comiendo, durmiendo... ¡y montando increíbles maquetas!

RANUCHA *Natsumi no soporta vivir con Keroro.*

REPLIEGUE *Al fin la avanzadilla vuelve a reunirse.*

MILITAR *Giroro es el más temible de todos.*

El manga

Como pudiste leer en nuestro número anterior, Norma Editorial acaba de iniciar la publicación del manga "Keroro". En una estrecha colaboración entre la editorial y Luk International, la distribuidora de la serie, ambos productos han mantenido el mismo equipo de traductores, de manera que no se perdiera la magia del anime al leer el cómic. Dicho de otro modo, si te ríes con el anime, harás lo mismo con el manga. ¡Búscalo en tu tienda más cercana!

El equipo de Keroro

La vida en el planeta no le hace olvidar su misión: se encuentra en Pokopén (o sea, la Tierra) para ayudar a la invasión keronense del planeta. Debe reunirse con su equipo, que está desperdigado por la ciudad, y comenzar a tomar decisiones serias. Poco a poco, el grupo se reencuentra. Cada uno ha vivido su propia historia. El cascarrabias caporal Giroro, al comprobar que su superior está encerrado en territorio enemigo, comienza a investigar a los Hinata para hallar la forma de liberarle. El cabo Dororo se ha hecho amigo de una chica ninja, Koyuki, con la que comparte el código ninja y aprende nuevas técnicas de combate. Mientras, el alférez Kururu vive con Saburo, el chico del que Natsumi Hinata está enamorada. Finalmente, el recluta Tamama goza de la vida en la inmensa mansión de Momoka, una compañera de clase de Fuyuki que pierde la cabeza por el chico.

La familia Hinata

Formada por la madre, Aki, y sus dos hijos adolescentes. Aki es una gran mujer, carismática y con dotes de líder, además de ser joven, muy guapa y rotunda. Dirige una revista de manga. Natsumi es la hija mayor. Tiene 13 años, ha heredado la inteligencia de su madre y además es deportista, una chica activa y dinámica. Suele hacer amistades con facilidad, pero no hay manera de que pueda acercarse a su amado Saburo. Finalmente está Fuyuki, de 12 años. Aunque normalmente es un chico tranquilo, se apasiona con los temas paranormales, con predilección por lo referente a extraterrestres. Nada más ver a Keroro desea ser su amigo.

Sargento Keroro

El clima japonés parece haber afectado a este temible sargento del ejército de Keron. La falta de humedad le ha convertido en una rana holgazana y hedonista, que se dedica a navegar por internet, leer manga o escuchar música. Pero lo que más le gusta de todo, además de pelearse con Natsumi, es montar maquetas de naves y robots. En el fondo no ha abandonado la idea de conquistar el planeta, pero con tanta diversión, la verdad es que ahora mismo no está por la labor. Parece que le gusta hacer las tareas domésticas que le encargan los Hinata, con quienes vive.

Momoka Nishizawa

Compañera de clase de Fuyuki, Momoka está locamente enamorada de él, pero no se atreve a confesarle lo que siente. Casi por accidente, Momoka entra a formar parte del Club de lo paranormal que Fuyuki dirige (bueno, en realidad, es el único miembro), lo que le permite estar más cerca de él. Momoka es la hija única de una familia muy rica y vive en una mansión increíblemente lujosa. Con ella se encuentra el recluta Tamama.

Saburo Mutsumi

Sabur es un compañero de Natsumi que suele saltarse las clases con frecuencia. Es un superdotado al que se le dan bien las asignaturas de empollar, las más creativas e incluso los deportes. De hecho, corren muchos rumores acerca de él en el instituto, la mayoría de ellos creados por otros estudiantes envidiosos. Tiene un programa de radio nocturno que Natsumi siempre escucha, porque está colada por él. El alférez Kururu siempre está a su lado.

Koyuki Azumaya

Esta chica de 14 años vive en una aldea oculta y ya es una maestra en el arte de la lucha. El cabo Dororo acabó en su aldea y ella le enseñó el camino del ninja: el código de honor y las principales técnicas. Dado que la rana necesita encontrar a sus compañeros, Koyuki decide acompañarla a la gran ciudad, donde acaba asistiendo al mismo instituto que Natsumi, Fuyuki y Momoka, aunque ella siempre mantiene su vestimenta típicamente ninja.

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh! GX

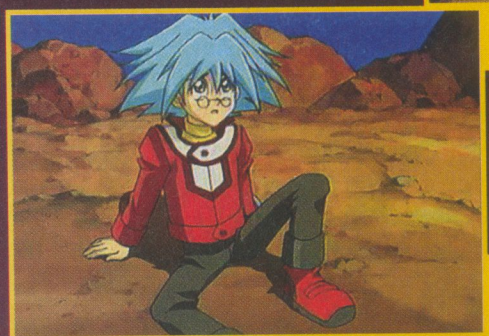
Los 10 combates más raros

Seguro que te ha pasado mientras veías la serie. Entre los duelos con Bastion, Chazz o Zane, Jaden se ha tenido que enfrentar a otros muchos duelistas y algunos te dejaban con cara de alucine nada más verlos. Aquí te presentamos los 10 combates más raros que ha tenido que soportar Jaden en los primeros 52 episodios de este emocionante anime.

1. Duelo y extraño castigo (episodio 7)

Crowler convence a Syrus y Jaden para que luchen contra los hermanos Paradox. Jaden intenta animar a su compañero con un entrenamiento. El chico muestra su mazo, formado por monstruos basados en transporte. No es rival para Jaden, que se deja llevar y, en lugar de animarle, le deprime más.

INCREÍBLE Un entrenamiento de Jaden.



DESANIMADO El entrenamiento no sirve de mucho.

2. El duelo con el mono (episodio 13)

DUELISTA ¿Un mono que sabe de cartas?

Chazz se acaba de marchar de la Academia y Jaden se las tiene que ver... ¡con un mono duelista! Willer se ha fugado de un laboratorio y retiene a Jasmine, una amiga de Alexis. El mazo del mono está formado por monstruos primates. Aunque le pone contra las cuerdas en algún momento, nuestro héroe acaba venciendo...

3. Un espíritu invocado (episodio 14)

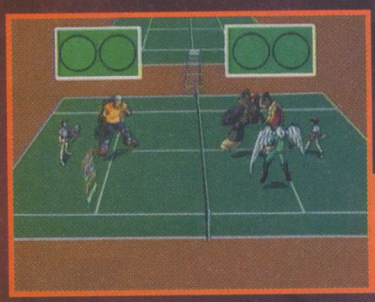
En Navidad aparece en la Academia Ginzo, un espíritu del duelo invocado por un grupo de Obeliscos que les persigue. El último chico pide ayuda a Jaden, que se enfrenta al espíritu en un paraduelo increíble. El mazo de Ginzo es tétrico, más digno de Halloween que de las Navidades. Especialmente terrorífica es su carta Muñeco de la Muerte Vengativo.

FANTASMAL Jaden puede convertirse en espíritu.

4. Enamorando a Alexis (episodio 15)

PLAYBOY Cree que impresiona a Alexis.

Harrington Rosebud es un Obelisco de tercer año, capitán del club de tenis. Es rico y guapo, así que se cree con derecho a todo. Celoso de Jaden por su trato informal con Alexis, de la que está enamorado, decide retarle a un duelo. Quien resulte vencedor será el prometido de la joven. Jaden se las tiene que ver contra un mazo lleno de cartas deportivas. Gana, pero para decepción de Alexis, no sabe lo que se estaban jugando.



MULTITUD Demasiada gente en la pista.

5. El gigante del duelo (episodio 16)

Por las noches aparece en el campus un duelista gigante que reta a los Obelisco y se queda con sus mejores cartas. Jaden se enfrenta a él y descubre que en realidad es un equipo: Boregaard, un joven tímido y altísimo lucha siguiendo las órdenes de Bryer, un Ra muy bueno que sufre miedo escénico. Juntos hacen un equipo temible, pero Jaden vuelve a ganar.

GIGANTE Envuelto por las chaquetas de sus víctimas.

6. Los secretos de robar carta (episodio 17)

SALVAJE El chico es un verdadero Tarzán.

MONSTRUOS Menuda bestia usa contra Jaden.

Jaden es un forofo del sándwich de huevo que tienen en el comedor de la Academia. Desde hace semanas, alguien lo está robando. Jaden se encarga de encontrar al ladrón: es Damon, un Obelisco Azul que desapareció hace tiempo. El duelo es como enfrentarse a Tarzán, ya que el mazo de Damon está formado por elementos salvajes (ya tiene la pinta). Tras ser derrotado, Damon vuelve a la Academia como un alumno más.

7. El rey del plagio (episodios 18-19)

El estudiante Dimitri es conocido por su capacidad para copiar las técnicas de los demás. Cuando el mazo de Yugi Muto es expuesto en la Academia de Duelo, lo roba y se enfrenta a Jaden. Pese a tener las cartas del rey de los juegos, no tiene la habilidad necesaria para usarlas, sólo copia las tácticas de Yugi. Jaden, que le admira mucho, sabe cómo derrotarle.

COPIA Incluso habla con la voz de Yugi.

8. La doncella enamorada (episodio 20)

Un nuevo estudiante llega a la Academia. Pese a sus excelentes puntuaciones, pasa los primeros días como Osiris junto a Jaden, Syrus y Chumley. El chico se cuela en la habitación de Zane y para evitar que Jaden le delate, le reta a un duelo. Su mazo está lleno de cartas amorosas. Al final, se descubre que es una chica y está enamorada de Zane.

¿LADRONA? Entra en la habitación de Zane.

SORPRESA Jaden no esperaba que fuese una chica.

9. El pequeño Belowski (episodio 23)

Crowler, harto de Jaden, intenta evitar que sea su representante en el duelo contra la Academia del Norte, así que saca de una cámara a Belowski, un joven bastante pasota. Jaden mantiene un duelo peculiar con él: Belowski tiene la habilidad de hacer felices y pasotas a todos a su alrededor, así que acaba dormido junto a Alexis, Syrus, Chumley y Crowler.

FELIZ Belowski pasa de todo, salvo del duelo.

10. Riesgo en la tumba (episodio 27-28)

En las antiguas ruinas donde se celebraban los duelos de las sombras, los chicos son transportados a una dimensión paralela. Allí son perseguidos y, para sobrevivir, Jaden se enfrenta al Guardián, que dirige esas tierras. En un durísimo duelo, Jaden vence y recibe como regalo la mitad de un medallón que luego tendrá mucha importancia.

EMBRUJO Una luz les lleva a otra realidad.

GUERREROS Tienen un aspecto fiero.

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

Entrenamiento con el Duende Tortuga

Después de que las bolas de dragón se esparcieran por el planeta, hay que esperar un año hasta que se puedan volver a reunir. Cada uno tira por un lado hasta entonces. Goku decide pedirle a Mutenroshi que le entrene y se dirige a la isla del Duende Tortuga. Con él, podrá hacerse mucho más fuerte.

A cumplir la condición

Son Goku llega emocionado a casa del Duende de Tortuga. ¡Está ansioso por entrenar! Al principio, el maestro no le hace caso: fiel a su espíritu de viejo verde, está embobado con un programa de aerobic en la tele. Al acabar el programa, Goku le recuerda su promesa de entrenarle si iba a verle. Está dispuesto a empezar cuando el maestro diga. Pero no es tan fácil, Mutenroshi pone una condición: para aceptarle, debe traerle a una chica guapa. Goku no sabe bien qué le está pidiendo, pero va a buscar a la chica. Primero trae a una chica enorme. Luego, a una monísima... que resulta ser una sirena. Antes de partir a por otra, Goku avista una barca acercándose a la isla.

Krilín, compañero y rival

Es un chico con la cabeza rapada al cero que viene del este y quiere que Mutenroshi le entrene. Krilín, que así se llama, conoce al maestro mejor que Goku y, tras fracasar en su intento de subir a la nube Kinton (otro más que no puede), van en busca de una chica que sea del agrado del Duende Tortuga.

RIVALIDAD Krilín no soporta a Goku.

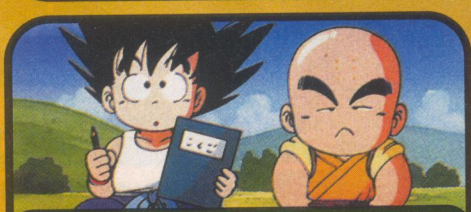
FUERZA El entrenamiento parece funcionar.

Al fin encuentran a una chica asediada por la policía. Es Lunch, que tiene doble personalidad: es una violenta criminal que, cuando estornuda, se transforma en una chica muy dulce. Se la llevan al maestro, que está encantado y les acepta como discípulos. Por desgracia, cuando Lunch estornuda y vuelve a ser violenta, todos los pasan mal en la isla.

El entrenamiento de Goku y Krilín comienza. Poco a poco aumentan su resistencia, velocidad y fuerza con trabajos comunes, como repartir leche, abrir surcos en los huertos o correr y nadar con rocas a la espalda. La prueba para saber si ha valido la pena tanto esfuerzo será el Gran Torneo de Artes Marciales que se celebrará en la gran ciudad. ¿Qué pasará?

Duende Tortuga

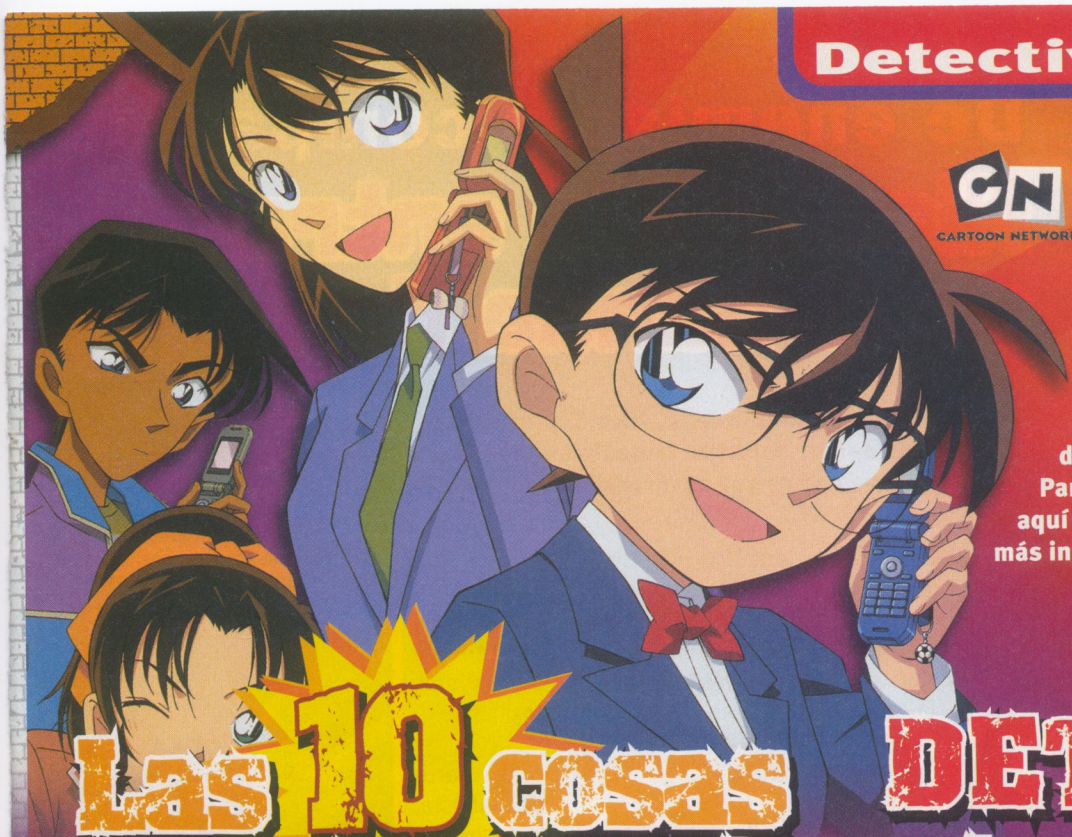
Este viejo pervertido, que en realidad se llama Mutenroshi, vive sólo con su tortuga en un pequeñísimo islote. En el pasado fue uno de los hombres más fuertes del planeta, pero hace tiempo que se retiró. No acepta discípulos, pero hace una excepción con Goku y Krilín. Se pirra por las chicas jóvenes y guapas.



Krilín

Es un chico de la misma edad que Goku. Harto de ser el último mono en la academia en la que entrenaba, viaja hasta la isla del Duende Tortuga para que le entrene y hacerse fuerte. Quiere llegar a ser el mejor luchador de artes marciales y tener éxito entre las chicas. Considera a Goku un inútil y le tiene como rival.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



Detective Conan es y seguirá siendo por mucho tiempo una de vuestras series preferidas. Y no nos sorprende, ya que las aventuras del pequeño detective son súper emocionantes. Para que puedas fardar ante tus amigos, aquí te presentamos los diez elementos más interesantes.

Las 10 cosas que deberíais saber sobre DETECTIVE CONAN

1

EN LO MÁS ALTO Conan es un héroe.

Tanto en anime como en manga, *Detective Conan* es un gran éxito en Japón. Hay 10 películas, varios OVA, más de 450 episodios, un manga de más 55 tomos y otro que lleva casi 30.

2

Por ahora nadie sabe quién está tras la organización responsable del rejuvenecimiento de Conan. Sólo se sabe que los Hombres de Negro usan como nombres en código tipos de bebidas alcohólicas.

CRIMINALES Los Hombres de Negro son peligrosos.

Conan, el alias del rejuvenecido Shinichi, no sólo mantiene su perspicacia, sino también su talento para el fútbol. Esta cualidad le ayuda en sus tareas de detective.

3

DEPORTISTA Conan es más que un tipo listo.

4

Gosho Aoyama, creador de *Detective Conan*, está casado con la actriz que pone la voz a Conan, Minami Takayama, que también canta enel grupo de música Two-Mix.

GOSHO AOYAMA Es el creador del pequeño Conan.

5

HEIJI Envuelto en un caso, descubre el secreto.

Sólo estas personas conocen la verdadera identidad de Conan: los padres de Shinichi (Yusaku y Yukiko Kudo), Heiji Hattori, el profesor Agasa y Ai Haibara.

6

Para primavera o verano de 2007, se espera que llegue la undécima película de *Detective Conan* a los cines japoneses. Por el momento, no parece que ni los filmes ni los videojuegos vayan a llegar a España.

CINE En Japón ya hay 10 películas.

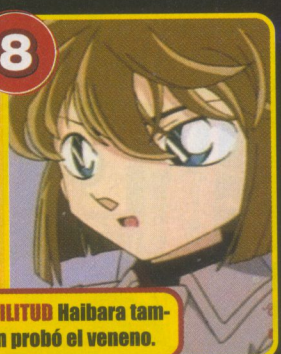
7

AGASA El profesor le proporciona a Conan su equipamiento.

El profesor Agasa proporciona a Conan los artilugios que usa en sus casos, como el reloj que dispara dardos anestesiantes o sus potentes zapatillas.

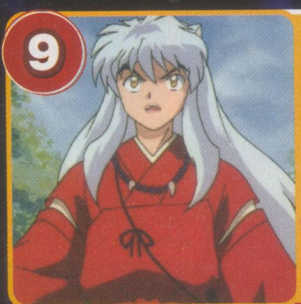
8

Ai Haibara sufre el mismo trance que Shinichi. Su cuerpo rejuveneció tras tomar el veneno experimental. Formaba parte de los Hombres de Negro y lo tomó para escapar.



SIMILITUD Haibara también probó el veneno.

9



Sota Higurashi, hermano de Kagome en *Inuyasha*, lleva los mismos cachivaches que Conan en un episodio. ¡Además, Shinichi y Ran aparecen como actores invitados en la serie!

SORPRESA Los protagonistas de _Detective Conan_ aparecen en _Inuyasha_.

10

ESTATUAS En Daiei te puedes encontrar con Conan y Shinichi.

En la ciudad natal de Gosho Aoyama, Daiei, se pueden ver varias estatuas de Detective Conan en su honor. También existe un museo dedicado al autor.

De enemiga a compañera
Nico Robin entra en la banda de Luffy

Al final de la saga de Alabasta, Nico Robin aparece en el *Alma de Merry* como un miembro más de la tripulación. Inmediatamente es aceptada, aunque Zorro no lo tiene claro. Pero la verdad es que es una decisión muy inteligente de la banda de Luffy.

No se sabe demasiado sobre Nico Robin, pero lo poco que se conoce es impresionante. Con sólo ocho años acabó los estudios de Arqueología. Y a esa misma edad hundió un par de barcos, por lo que desde entonces la Armada la tiene en búsqueda y captura. El precio de su cabeza es de 79 millones.

Debido a ello, Robin desaparece y vive escondida. Se une a la Banda Baroque y poco a poco va ascendiendo hasta llegar al nivel más alto. Acaba siendo la mano derecha de Don Cero, es decir, Cocodrilo, el cabecilla de la organización.

Su objetivo es encontrar los foneglifos, unas inscripciones en piedra en los que se encuentra la verdad del mundo. Promete a Cocodrilo decirle dónde se halla el Arma Plutón, que tiene un poder inmenso, si le muestra dónde se encuentran. Cuando Cocodrilo la lleva hasta las inscripciones en que cree que está el secreto del Arma Plutón, Nico Robin le dice que no pone nada al respecto. Entonces Cocodrilo decide matarla.

Afortunadamente en ese momento llega Luffy y lucha contra Cocodrilo, venciéndole y permitiendo su arresto por parte de Malhumo.

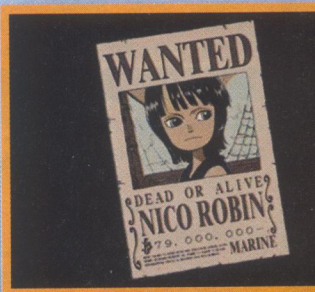
PASADO De niña ya hundió barcos enteros.

Al partir de Alabasta, la arqueóloga se cuela en el *Alma de Merry*. Cuando la descubren, la tripulación está sorprendida: Nico Robin quiere unirse a la banda de Luffy. Aunque el capitán la acepta, sus compañeros no se fían, especialmente Nami. Pero cuando Nico Robin le da las joyas de Cocodrilo, está encantada. Y Ussuf y Chopper, al pasárselo bomba con sus poderes, también la admiten. Sanji dice que sí nada más verla, por lo guapa que es. Zorro es el único que seguirá durante un tiempo dudando de sus motivos.

Como puedes ver en los primeros capítulos de la saga de Skypea, la incorporación de Nico Robin ha sido una buena decisión. El séptimo miembro de la banda de Luffy es un complemento perfecto para el equipo.

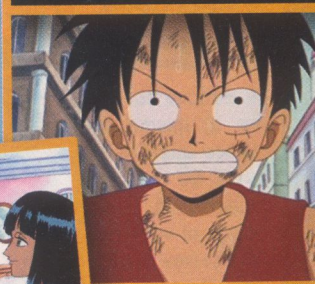
COCODRILO Es el jefe de Robin en la Banda Baroque.

FONEGLIFOS ¿Le permitirán conocer la verdad?



ORDEN DE CAPTURA La recompensa por entregarla asciende a 79 millones.

DECISIÓN Luffy admite a Nico Robin en su banda.



NUEVA La joven se cuela sin permiso en el Alma de Merry.

INTEGRADA Es de gran ayuda para llegar a la Isla del Cielo.

Las nueces de Belcebú

Nico Robin también ha probado las nueces de Belcebú. Como consecuencia, tiene la capacidad de hacer "florecer" partes de su cuerpo donde quiera. Suena extraño, pero es muy práctico... y no sólo en las luchas.

TIA UNA MAMODO PODEROSA

A pesar de que Zatch se ve inmerso en constantes batallas, no todos los mamodos que hay a su alrededor son malvados. Con quien tiene mejor relación es con Tia, que era su amiga en el mundo del que procede. La pequeña es la acompañante de Megumi, la nueva estrella del pop.

El encuentro de Tia y Megumi

Tia es una mamodo bastante tozuda y con muy malas pulgas, es mejor no cabrearla. Sigue siempre a su amiga Megumi, la actual reina del pop japonés, que es la propietaria de su libro de conjuros. Su amistad viene de tiempo atrás. La pobre llegó al mundo humano desorientada, como la mayoría. Vagó sola de un lado para otro hasta que al fin encontró a alguien conocido, su amigo Mars. Pero él había cambiado y estaba dispuesto a todo por vencer la guerra mamodo. A bordo del barco en que se hallaban, Mars la atacó con toda su fuerza y Tia acabó cayendo al mar. Días después, Megumi paseaba por el puerto y la encontró inconsciente. La recogió y la cuidó hasta que se pudo recuperar. Aunque Tia no se fiaba del todo, al final se dio cuenta de que esa chica le ofrecía una amistad verdadera. Además, podía leer su libro de conjuros, de manera que no tenía más opción. Junto a ella, comparte una buena aunque agotadora vida. ¡A veces parece su representante!

INVÁLIDA Megumi encuentra a Tia.

Su curiosa relación con Zatch

En el mundo mamodo, Tia y Zatch eran buenos amigos, aunque ella siempre se metía con él y le acusaba de ser un debilucho cobardica. En realidad, era su forma de intentar espabilarle, porque era un chico muy bueno, pero se dejaba avasallar por los demás. Sin embargo, en el mundo humano las cosas no son iguales al principio. Tia ha sufrido mucho por culpa de un amigo, de modo que tampoco confía en Zatch cuando le ve. Zatch debe ganarse de nuevo su confianza, pero no tarda en hacerlo: cuando Mars llega al backstage del concierto, se enfrenta a él para defender a Tia. Luego aparece Kiyomaro y, pudiendo usar por fin sus poderes, no tarda en desembarazarse del mamodo. Eso sí, con la ayuda de Tia, a la que ya le ha quedado claro que sigue siendo su amigo, aunque él no la recuerde. A partir de ahí, mantienen el contacto a pesar de la apretada agenda de Megumi. Incluso aprovechan un día libre para ir al parque de atracciones con Megumi y Kiyomaro, como si se tratase de una cita doble. ¿Será que a la peleona Tia le gusta el buenazo de Zatch?

Una reina de la defensa

Tia es una rival poderosa. Aunque sus ataques no son muy peligrosos, posee unas técnicas de defensa con las que se hace casi imposible vencerla. Su especialidad son los escudos y las barreras de energía. Gracias a ellos, puede proteger a Megumi y sus amigos de los ataques enemigos, como hace en el parque de atracciones cuando Zatch se está enfrentando a Purio y Zoboron. Si te paras a pensarlo, su poder es la fuerza de su mayor deseo, ya que ella quiere ante todo proteger a los suyos.

NARUTO

Primera misión superada

Después de comprobar que Zabuza sigue vivo, Naruto y sus compañeros se preparan para una lucha feroz. Mediante un agotador entrenamiento, los chicos mejoran el control de su fuerza, pero no están listos aún para un combate contra un enemigo tan poderoso. Sin embargo, ha llegado el momento de la verdad.

Un ataque doble

El plan de Gatoh consiste en enviar a Zabuza a luchar contra los ninjas y a varios matones a secuestrar a algún familiar de Tazuna. Pero la jugada le sale mal, porque Naruto evita que capturen a Inari y su madre. Mientras, en la construcción, Kakashi se enfrenta a Zabuza y Sasuke hace lo propio con Haku; Sakura se encarga de proteger al anciano. La lucha entre los jóvenes es espectacular. El chico de la máscara domina las técnicas acuáticas y se lo hace pasar muy mal a Sasuke, aunque sea más rápido. Cuando invoca el "espejo de hielo diabólico", se encuentran en el interior de un bloque de hielo enorme en el que hay multitud de espejos, desde donde lanza sus agujas. Por suerte, Naruto llega en ayuda de Sasuke. Los dos hacen frente a Haku, pero no son capaces de golpearle. Entonces Sasuke muestra la pupila giratoria, marca exclusiva del clan Uchiha (por lo que no entiende cómo Kakashi puede usarla). Gracias a ella, puede evitar varios ataques de Haku, pero cuando las agujas van hacia Naruto, que apenas puede moverse, él se interpone. Mientras tanto, Kakashi está en problemas: Zabuza ha descubierto cuál es el verdadero poder de la pupila giratoria.

POSEÍDO ¿Se ha roto el sello del zorro de nueve colas?

Los sentimientos del demonio

El moribundo Sasuke se desmaya y la ira se apodera de Naruto, que comienza a liberar el poder del zorro de nueve colas. De pronto, con cuatro golpes, domina a Haku, rompiéndole la máscara de un puñetazo. Kakashi, temeroso de que Naruto sea controlado por el espíritu del zorro, intenta darse prisa en vencer y va a tope contra Zabuza. Justo cuando parece que va a darle el golpe de gracia, Haku interviene y muere por proteger a su querido amo. A Naruto le enfurece que Zabuza no muestre el más mínimo sentimiento. Pero Zabuza ya no lucha tan fieramente y Kakashi le alcanza en varias ocasiones. En ese momento aparece Gatoh con un ejército de hombres para matarlos a todos. Comete el error de enfadar a Zabuza al golpear el cadáver de Haku. El ninja se despide de sus rivales y va a por Gatoh. Aunque acaba con heridas mortales, el demonio de la Villa de la Niebla mata a ese indeseable. Los hombres que quedan huyen al ver a todo el pueblo armado (comandado por Inari). El pueblo está a salvo y Naruto, Sasuke –al que Haku no había dañado en órganos vitales– y Sakura superan su primera misión.

Haku

Es el fiel acompañante de Zabuza. El maestro le encontró cuando era pequeño, solo y abandonado, y le tomó como fiel seguidor porque tenía el poder de la "barrera de sangre". Su sueño ha sido siempre proteger a su amo, aunque para ello tenga que dar la vida, y ayudarle a cumplir sus objetivos. Se supone que no tiene sentimientos y es una máquina de matar, pero en realidad es un buen chico: habría podido matar a Naruto y Sasuke, pero procura no herirles en puntos vitales.

De chamanes y espíritus

Una de las series que han sido icono de Cartoon Network durante años se acaba de estrenar en abierto. Así que este emocionante anime protagonizado por jóvenes chamanes que luchan mediante espíritus se une a la gran familia de *Mega Hiro* a partir de este número. En este artículo te presentamos a los principales protagonistas.

You Asakura – Amidamaru

Recién llegado a la ciudad, You es un alegre y tranquilo muchacho con un gran poder. Vive solo en una antigua posada y por las noches se dedica a ir al cementerio para hablar con los espíritus. Cuando ayuda a Amidamaru, el espíritu de un samurái que vivió hace 600 años, éste se convierte en su fiel espíritu acompañante. Poco a poco, ambos se hacen más poderosos.

YOU *Es feliz con una vida calmada.*

AMIDAMARU *Un honorable samurái al servicio de You.*

Len Tao – Bason

Heredero de la traicionera familia Tao, su padre le ha inculcado el odio por la humanidad. Aunque su objetivo debe ser restaurar el dominio de los Tao en el mundo, Len tiene otras preocupaciones, como acabar con You. Su espíritu es Bason, un legendario general chino que se preocupa por él.

BASON *Siempre protege a su amo.*

LEN *Todo él es odio.*

Horo Horo – Kororo

Procedente de las montañas nevadas de Japón, Horo Horo es el primer contrincante de You en la ronda previa del torneo entre chamanes. Su sueño es poblar el planeta de enormes campos verdes. Le encanta el snowboard y siempre va con su tabla. El simpático Kororo, una esencia de la naturaleza, es su compañero de batalla.

HORO HORO *El hielo es lo suyo.*

KORORO *¿No es adorable?*

Chocolove – Mick

Los chicos le conocen en Estados Unidos. Era el miembro más violento de una banda de delincuentes, pero conoció a un anciano que le abrió los ojos a sus poderes de chamán. Quiere ser humorista, pero no tiene gracia. Tiene como espíritu a un jaguar muy poderoso.

CHOCOLOVE *El chico tiene una pinta graciosa.*

MICK *Da un tremendo poder a su amo.*

Ryu – Tokagero

Ryu es un macarra chulito de medio pelo que se cree el matón del barrio. Está en busca de su lugar en el mundo junto a toda su camarilla. Al principio es un enemigo –algo cómico– de You y Manta, al que incluso le pega una paliza. Pero cuando comienza a ver a los espíritus, se hace amigo de ellos. Le acompaña Mosuke, un bandido de hace 600 años al que mató Amidamaru.

RYU *Su apodo se debe a que usa una espada de madera.*

TOKAGERO *Por fin consigue un amigo con Ryu.*

Anna y Manta

Aunque no combate ni tiene espíritu acompañante, Anna es una poderosa chamán, además de la prometida de You. Manta es un amigo de You que quiere saber más de él, aunque sufre mucho con los combates.

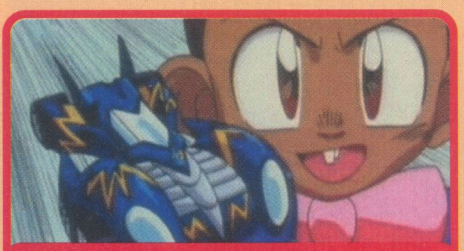
TODOS CONTRA PICO DE ARAÑA

La irrupción de Okita en el circuito de los "saber" provoca muchos cambios. A excepción de Let's y Go, que tienen máquinas nuevas, el resto de sus amigos tienen máquinas que se han quedado desfasadas. ¡Es hora de actualizarse y obtener minis mucho más potentes!

Adiós Rugido, hola Cobra Letal

Toukichi, que en tantos apuros había puesto a los Seiba meses atrás, se da cuenta de que su Rugido ya no le es de ayuda. Con los mejorados "sabers" que están apareciendo, necesita una máquina de nueva generación. Tras ver cómo Okita le deja su mini destrozado, le reta a una carrera. Gracias a todos los estudios y recursos de la Corporación Mikuni, Toukichi tiene los mejores materiales y los profesionales más capaces. Aunque Chiiko le hace una trastada y configura su Flor de Acero aprovechando el trabajo de su hermano. Toukichi debe comenzar la carrera con su viejo Rugido hasta que, por fin, llega su nueva máquina, un prodigio de la técnica más sofisticada: el Cobra Letal. Cuando el Flor de Acero sucumbe a las cuchillas de Pico de Araña,

CAMPEÓN Ryo es casi invencible con el Neo-Amenaza.



LETAL El mini de Toukichi es veloz como una cobra.

Toukichi cambia la carrocería –hecha a partir de fibra de carbono y aluminio– y comienza la carrera de verdad. Con sus mejoras técnicas, como los alerones laterales reclinables, el Cobra Letal aprovecha al máximo la fuerza del viento. Para sorpresa y rabia de Okita, Toukichi se lleva la victoria. El Cobra Letal vuelve a poner al chico en la carrera por ser el mejor corredor de mini 4x4.

Neo-Amenaza, el minicoche total

El siguiente en cambiar de máquina es Ryo. Su Amenaza-X sigue siendo temible y pone en más de un aprieto al mismísimo Pico de Araña. Es el que más aguanta en la Copa de Verano de Japón, el primero en la historia del país en el que no hay reglas. En la recta final, Ryo lanza su mini sobre el Magnum Victoria de Go para evitar que sea destrozado por Pico de Araña. Como resultado, el Amenaza-X queda inservible. El profesor Tsuchiya se compromete a arreglárselo. Una semana más tarde está listo el Neo-Amenaza. Tiene mayor velocidad que el Amenaza-X y una aceleración superior, gracias al menor peso de la carrocería y su intensa fuerza de agarre. Sin embargo, hay un problema: la carrocería se desintegra cuando corre a gran velocidad. Entonces deben ir en busca de Tesshin Okada, el creador y perfeccionador del ZMC, una resistente aleación de fibra de vidrio y cerámica que Tsuchiya ha copiado sin éxito. El anciano vive solo en las montañas y accede a ayudarles al ver que son buenos chicos. Gracias a su técnica, Ryo consigue una carrocería de ZMC bien hecha y el Neo-Amenaza está completo. Su mini 4x4 es, nuevamente, el rival a batir. Okita está perdido.

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

¡PARTICIPA EN NUESTRO FANTÁSTICO CONCURSO!

¡SORTEAMOS 5 INCREÍBLES LOTES DE LA PRIMERA TEMPORADA DE KENSHIN EN DVD + EL VIDEOJUEGO RED STEEL PARA WII!

KENSHIN 1ª TEMPORADA

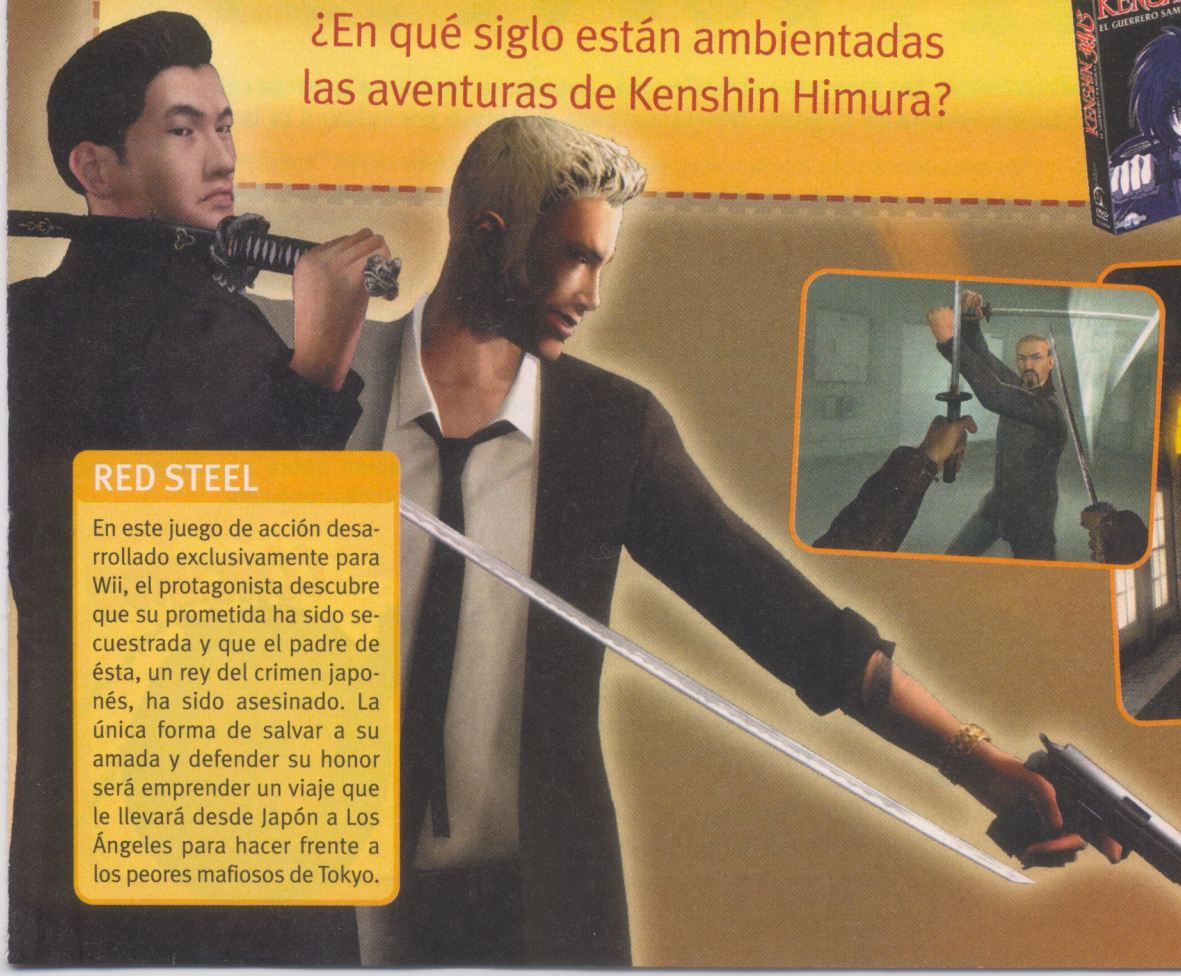
¡Descubre cómo empezó todo! A mediados del siglo XIX, Kenshin Himura, un espadachín vagabundo, defiende a los más débiles con su espada de filo invertido en una de las épocas más turbulentas de la historia de Japón. ¡Los primeros capítulos de una serie que hizo historia!

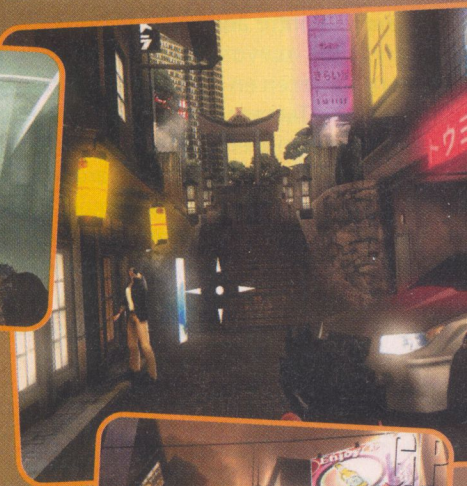
¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

¡GANA uno de estos estupendos lotes respondiendo a la siguiente pregunta!

¿En qué siglo están ambientadas las aventuras de Kenshin Himura?





RED STEEL

En este juego de acción desarrollado exclusivamente para Wii, el protagonista descubre que su prometida ha sido secuestrada y que el padre de ésta, un rey del crimen japonés, ha sido asesinado. La única forma de salvar a su amada y defender su honor será emprender un viaje que le llevará desde Japón a Los Ángeles para hacer frente a los peores mafiosos de Tokyo.

VUELVEN LAS MASCOTAS VIRTUALES TAMAGOTCHI

Tras varias generaciones de criaturas electrónicas, las mascotas virtuales más populares vuelven a la carga con Tamagotchi Jinsei, la cuarta y más sofisticada versión de la gama. ¡Prepárate para no dormir por cuidar a tu mascota!

Cómo han cambiado las cosas desde aquellos primeros Tamagotchis llegados a nuestro país hace ya unos cuantos años... La diferencia entre aquellas primeras mascotas y estos nuevos Tamagotchi Jinsei que ahora aparecen en España es enorme. Ahora nuestro Tamagotchi será casi como una persona normal en todos los sentidos: según su edad, deberá ir a la guardería, asistir al colegio... Y sí, como cualquier otro ser humano, llegado el momento tendrá que ponerse a trabajar para ganarse la vida. Sin embargo, no son los únicos cambios presentes en la nueva versión de nuestros pequeños amigos.

Unos Tamagotchis muy educados

La característica principal de los Tamagotchi Jinsei gira en torno a unos nuevos parámetros, como moda, educación o inteligencia, que determinarán su carácter e influirán en su futuro de forma determinante. Otra de las novedades más interesantes son, por ejemplo, la posibilidad de "hacer amigos" conectándose a versiones anteriores de Tamagotchis (la 2 y la 3, concretamente).

También existe la posibilidad de visitar la Tama Ciudad virtual, a través de la página oficial de Tamagotchi (en www.tamagotchieurope.com). Allí, nuestro pequeñín podrá visitar al centro comercial, la sala de juegos o la zona de restaurantes. Es más, puede incluso que se convierta en uno de los 12 elegidos para ir a la Tama Isla, un paraje secreto cuyos "concursantes" van viviendo a lo largo de las semanas, a medida que van recibiendo votos. El menos votado de todos ellos deberá ir abandonando la isla. Sí, estamos hablando de una especie de Gran Hermano de los Tamagotchis... ¡lo nunca visto!

En total, Tamagotchi Jinsei tiene 54 personajes diferentes, de los cuales 27 son completamente nuevos. Puedes encontrar más información sobre el producto en **www.tamagotchieurope.com.**

CONCURSO

Tenemos 5 **Tamagotchi Jinsei** para sortear entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la ciudad virtual que pueden visitar los Tamagotchi Jinsei?

Ficha 21

Pikachu

Pokémon

FICHA	
Nombre:	Pikachu
Color de piel:	amarillo
Color de mofletes:	rojo
Tipo de Pokémon:	eléctrico
Frase favorita:	pika, pika... ¡pikachu!
Mejor amigo:	Ash Ketchum

HISTORIA

Como Ash se durmió el día de la entrega de Pokémon, Pikachu era el único que quedaba en el laboratorio del profesor Oak. Ash hubiera preferido otro compañero, pero acabó aceptándolo porque necesitaba uno para poder partir en su aprendizaje como futuro entrenador Pokémon. Aunque Ash no hace caso al profesor cuando le avisa que Pikachu es muy tozudo, pronto se convence: el Pokémon le lanza una descarga eléctrica. Al principio, Pikachu pasa de todo lo que le dice Ash, pero éste no se da por vencido e intenta hacerse su amigo. En una situación peligrosa, durante el ataque de una bandada de Spearow, ambos deben mantenerse unidos y, como por arte de magia, el trabajo en equipo funciona. Pikachu se da cuenta de que Ash es un buen amigo. Sin embargo, continúa negándose a viajar en el interior de la Pokéball como hacen todos los demás. Ash acaba aceptando este hecho.
Aunque Pikachu y Ash viven muchas aventuras juntos y participan en multitud de combates, Pikachu no ha evolucionado. Pero como es tan fuerte, a Ash no le importa.

EVOLUCIÓN

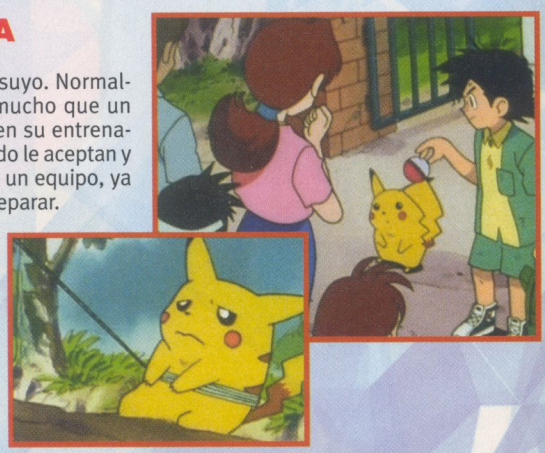
Este Pokémon tiene un primer nivel, Pichu, que puede evolucionar a Pikachu con amor y entrega. Éste necesita una piedra trueno para evolucionar a Raichu. Una vez le ofrecieron una a Ash, pero el chico la rechazó; no podría seguir sin su gran amigo.

TÉCNICAS DE ATAQUE

Pikachu es de tipo eléctrico y con sus ataques puede causar gran daño a sus rivales. Entre sus ataques destaca uno especialmente, el impactrueno, aunque poco a poco va aprendiendo nuevas técnicas.

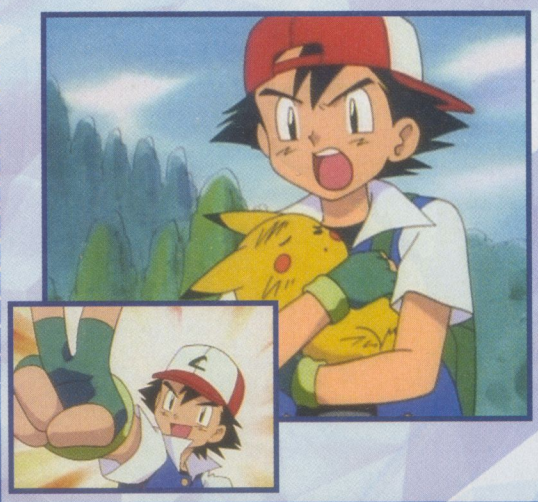
CABEZOTA

Pikachu es muy suyo. Normalmente, cuesta mucho que un Pikachu confíe en su entrenador. Eso sí, cuando le aceptan y se convierten en un equipo, ya nada los puede separar.



TIERNO
Aunque Pikachu tiene un aspecto adorable, es un luchador muy fuerte.

TESTARUDO
La relación con Pikachu no es especialmente sencilla.



ASH KETCHUM

Pikachu es el prime
compañero de Ash. Au
que en realidad hubies
querido otro Pokémo
acaba alegrándose d
haber dado con Pikach
Tras las dificultades in
ciales, se convierten e
amigos inseparables
forman un equipo inde
tructible.

DETECTIVE
CONAN
SPIRITS
Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan – YTV – TMS
MEGA HIRO

MEGA HIRO
NARUTO™
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

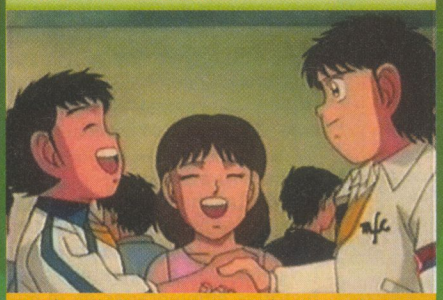
SUPER CAMPEONES™

PARTE 2: EPISODIOS 13-24

13. Los mejores rivales

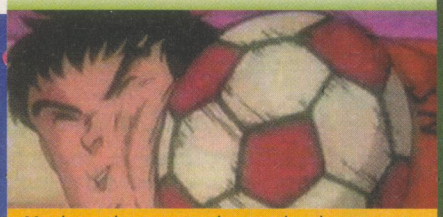
Cuando Patty va a felicitar a Oliver por su victoria, aparece Maggie, una vieja amiga. Está junto a Julian Ross, capitán del equipo de los Alces, el jugador joven más prometedor de Japón. En el norte, el Furano, capitaneado por Phillip Callahan, también se clasifica para el torneo nacional. Durante la preparación, Tom se entera de que se marchará de la ciudad tras el campeonato y el médico le comunica a Benji que no podrá jugar debido a su lesión. Él mismo se lo dice a Oliver, pidiéndole una cosa: que lleguen hasta el encuentro que los enfrente al Meiba de Mark Lenders. Jugará ese partido. El equipo nombra capitán a Oliver para el torneo.

14. Un tiro espectacular



Nada más llegar a la estación, ven a dos gemelos, Jason y James Derrick, pasándose el balón de un andén a otro con gran precisión. Juegan en los Tiburones. En la sede del torneo, Tom se reencuentra con sus amigos del Furano, las Orcas. Oliver conoce en persona a Julian Ross y al poco aparece el Meiba, con su prepotente y chulo capitán Mark Lenders. El torneo tendrá a 48 equipos divididos en 8 grupos de 6. Los dos primeros se clasificarán. La suerte quiere que el primer partido de los Gavilanes sea contra el Meiba. Comienza el torneo y las gradas están a reventar. En los primeros compases, Danny Mellow demuestra su calidad, pero es Oliver quien abre el marcador. 1-0.

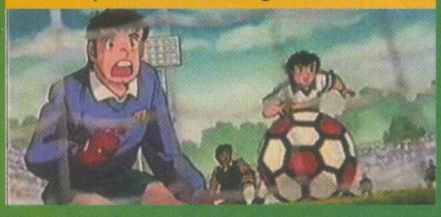
15. No tengas miedo del balón



Mark se da cuenta de que los ha menospreciado. El entrenador del Meiba recuerda cómo le conoció: llegó para entrenar al equipo, pero nadie quería seguirle porque era duro y marrullero. Sólo Mark tenía garra de luchador. Tras salvar varias ocasiones de los Gavilanes, Mark lanza un trallazo que golpea en la cara de Alan y entra en la portería. Empate. Desde ese momento, el portero Alan tiene miedo de la pelota. Era lo que quería Mark; ése es su juego sucio. Al rato, Danny mete el segundo gol. Alan ni se ha movido. Oliver se da cuenta y empieza a proteger su portería. Al final consigue que Alan vuelva a tener confianza.

16. Un partido definitivo

Los Gavilanes van a por el empate y en una fantástica combinación entre Oliver y Tom, éste logra el 2 a 2. Tras las arengas del descanso, el Meiba vuelve al campo lleno de ánimos. En una jugada parecida, protagonizada por Danny y Mark, el capitán adelanta de nuevo a su equipo. El partido está muy emocionante, los goles caen uno tras otro. Cuando un equipo marca, el contrario no tarda en empatar. A falta de un minuto, el marcador es de 6 a 6, y nadie quiere rendirse. Mark lanza un zambombazo desde medio campo al sacar de centro que rechaza el larguero y vuelve a sus pies. Oliver despeja pero Danny, atento, marca el gol de la victoria.



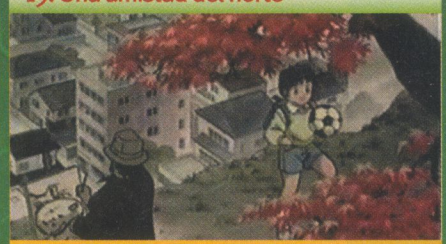
17. Julian Ross, el joven caballero del fútbol

Mark cree que Oliver le ha dado demasiados problemas y se pone nervioso cuando descubre que los Galgos, un instituto con un equipo de fútbol potente, le dará una beca al mejor jugador del torneo. Oliver, ya más animado, va a ver al equipo de Julian Ross, uno de los favoritos. Julian entra en el campo a falta de 15 minutos, cuando empatan a cero. En ese tiempo, es capaz de mostrar su talento con dos golazos. Lo que sólo Maggie y el entrenador saben es que está enfermo del corazón. Por eso no puede jugar mucho. Luego, Oliver dirige al equipo en tres goleadas seguidas. Se jugarán la clasificación frente a los Tiburones de los gemelos Derrick, que han empatado con el Meiba.

18. Una increíble acrobacia aérea

Al término de la primera parte, los Gavilanes ganan por 1 a 0. Mark se había dejado empatar para que les eliminaran, pero la jugada le está saliendo mal. En la segunda parte, los gemelos Derrick realizan jugadas acrobáticas. Con una de ellas empatan, a la vez que lesionan a un rival. Bruce hace su debut en el torneo, pero comienza con mal pie: marca un gol en propia puerta. Ante la ira de sus compañeros, Tom les cuenta que cuando acabe el campeonato se marchará. Deben estar unidos para lograr la victoria. Quedan 10 minutos y necesitan dos goles. En un disparo flojo de Bruce, Tom engancha la pelota y empata. Y antes del pitido final, una asistencia de Tom a Oliver, que imita las acrobacias de los Derrick, acaba en el gol que les lleva a la siguiente ronda.

19. Una amistad del norte



Mientras descansan antes de la ronda final, Tom se sincera con Oliver. Su padre era un pintor de éxito que, engañado por su socio, se dio a la bebida. Su madre se marchó de casa, pero él se quedó a su lado. Viajaron de aquí para allá y su padre le compró un balón para que se entretuviera. Pronto demostró tener talento. Hacía amigos gracias al fútbol, de los que tenía que separarse antes o después. Todo el equipo escucha la conversación y le prometen que ganarán el campeonato. Más tarde, Tom encuentra a Phillip. El director del Furano está en estado crítico. Es el anciano que les hizo amar el fútbol.

(c)Takahashi Youichi/Shueisha - NAS

Recortar por la línea de puntos

20. Once jugadores del norte

Benji llama a los chicos para animarles y recordarles que quiere jugar la final. Mark está inquieto, aunque el Meiba tiene un as en la manga: Ed Warner, un extraordinario portero karateca. Han pasado a la ronda final el Furano, el Meiba, los Alces y los Gavilanes. Comienza la primera semifinal. El director del Furano no deja de animar al equipo en sus alucinaciones. Sus chicos lo darán todo frente al Meiba por él. Mark tiene los nervios destrozados. El primero en dar el golpe es el Meiba. Aun así el Furano sigue dominando. Mark está fallando mucho y comete penalti. Phillip no deja pasar la ocasión y empata. Entonces, el director del Furano fallece, feliz por el gol. En el interludio el equipo conoce la trágica noticia.

21. Ahí viene el portero

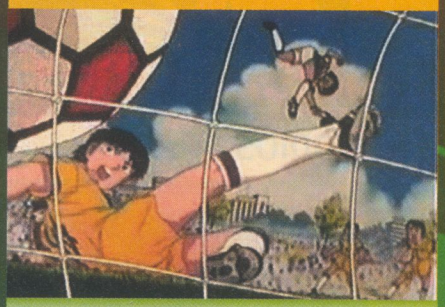
Todo el equipo está destrozado por la muerte de su querido director. Phillip les encoraja para vencer el partido y cumplir sus sueños, tal y como él hubiese deseado. Pero Mark no les va a permitir ganar. Danny cubre los errores de su compañero y marca tras un disparo a la madera de Mark. El partido es vibrante y el Furano logra empatar de nuevo. Cuando más aprieta el equipo, el Meiba comete otro penalti. Pero entonces aparece en escena Ed Warner, un portero ágil y rápido. No sólo logra atajar el balón, sino que lanza el contraataque de Mark, que sale disparado hacia la portería rival. Le salen varios jugadores a su paso e incluso intentan detener su disparo, pero...

22. Oliver contra el frágil Alce

El disparo desesperado de Mark sobre el pitido final acaba en gol. Los chicos del Meiba lo celebran, y entonces Mark se desmaya. Por su parte, los jugadores del Furano están orgullosos de haberlo dado todo. Salen del campo aplaudidos y llorosos, recordando a su fallecido director. En el estadio se enfrentan los Alces y los Gavilanes. Maggie sabe que Julian corre peligro si juega todo el partido, y le pide a Oliver que le deje ganar porque está enfermo. Oliver no cree que Julian quiera acabar su carrera así. Además, él tiene una meta: ir a Brasil. Al marcharse, Maggie descubre a Patty y en seguida se hacen amigas. La segunda semifinal promete mucho.

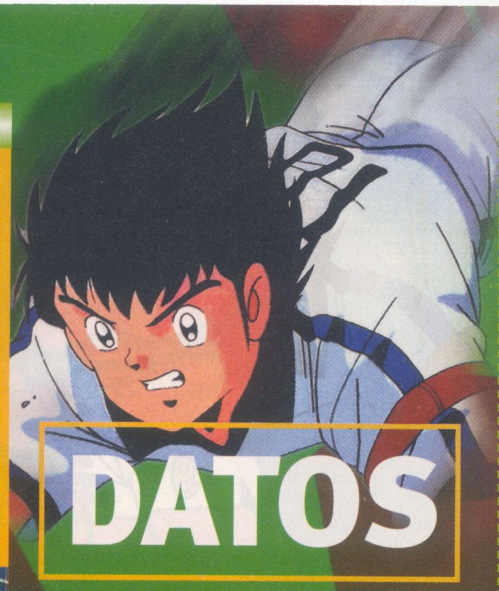
23. Un partido espléndido

Oliver y Julian mantienen su particular duelo. El balón va de una portería a la otra a una gran velocidad. Las oportunidades se suceden, pero los porteros y los capitanes impiden que el marcador se mueva. Los padres de Julian intentan impedir que su hijo siga jugando, pero no logran convencerle. En un encontronazo, Oliver se da cuenta de que Julian sufre una ligera taquicardia. A partir de entonces parece no jugar a tope. Poco después, Julian abre el marcador con un golazo. Entonces los Alces se repliegan en defensa para mantener el resultado. Los Gavilanes no pueden llegar a la portería rival, pero cuando finamente Oliver lo consigue, no falla. Marca el gol del empate.



24. As en silencio

En la reanudación del encuentro, Julian aprovecha una jugada para decirle a Oliver que juegue en serio. El cielo amenaza tormenta. De pronto, en un mano a mano, Julian sufre un nuevo pinchazo en el corazón. Y luego, al repeler con el pecho un tiro, cae fulminado mientras Tom pone a su equipo por delante. Todos están preocupados por él. Julian abronca a Maggie por haberle contado su problema a Oliver y la chica se marcha llorando. Acaba la primera parte con 2-1 en el luminoso. Su madre está decidida a llevárselo por la fuerza, pero Julian sólo piensa en seguir. En la segunda parte, los Alces usan la táctica del fuera de juego. A pesar de encontrarse cada vez peor, Julian empata ante la permisividad de Oliver. Comienza a llover. Julian intenta que Oliver reaccione y le da un puñetazo.



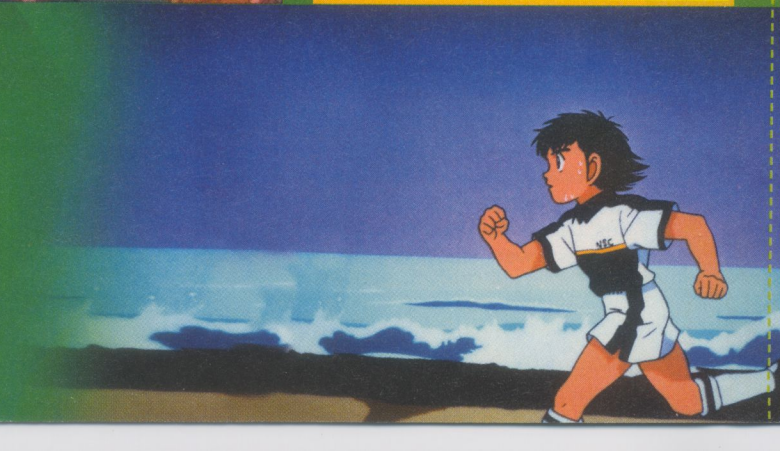
DATOS

Un autor loco por el fútbol

Yoichi Takahashi es el nombre del creador de Oliver, Benji y todos los magos del balón que aparecen en las diferentes sagas de *Campeones*. Este mangaka tiene una amplia carrera como dibujante y se ha especializado en mangas deportivos, siendo los más famosos los que tienen el deporte rey, el fútbol, como protagonista.

Takahashi debutó muy joven, con apenas 19 añitos, en 1979 (o sea, que ahora tiene 46 años) y tan sólo tres años después presentó a los editores de la todopoderosa revista *Shonen Jump* el capítulo piloto de lo que sería *Captain Tsubasa*, título original de nuestro *Campeones*. Se dedicó en cuerpo y alma a su creación hasta 1989, pero después de un respiro de varios años, continuó con las aventuras de adolescencia de Oliver en 1994 con la saga *World Youth*. Y a su fin, nuevamente se tomó otro respiro –de 1997 a 2001– para utilizar a su personaje más popular como reclamo para animar al público japonés de cara al Mundial de Fútbol de 2002. Actualmente se encuentra con una nueva saga, llamada *Tsubasa 123*.

Pero Takahashi no sólo ha dibujando mangas de fútbol (entre ellos también en *Hungry Heart* publicado por Ivrea en nuestro país), sino que también ha dibujado historias ambientadas en el mundo del boxeo, del tenis, del atletismo, del béisbol, del baloncesto... En definitiva, un autor que ha encontrado un filón en sus personajes dispuestos a todo para ser los mejores en el deporte que practican. Pero siempre, ante todo, un loco por el fútbol.



Doraemon en el mágico mundo de las aves

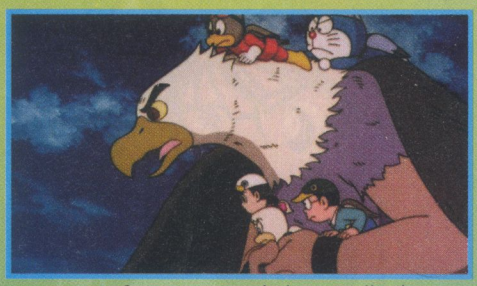
El gato-robot que ha conquistado a millones de niños en todo el mundo vuelve a las tiendas españolas con una trepidante aventura. La décima película en ver la luz en nuestro país nos sumerge en el mágico mundo de las aves. ¡Deja volar tu imaginación junto a Nobita y su pandilla!

El mundo de los hombres-pájaro

En diferentes puntos del planeta están desapareciendo aves que se encuentran amenazadas por la acción del hombre. Nobita cree que es cosa de extraterrestres y se obsesiona con la posibilidad de volar por sí mismo. Mientras lo intenta, conoce a un hombre-pájaro, Guske, al que ayuda a volver a su mundo. Pero entonces aparecen Chaian y Tsuneo para atraparle y salir en las noticias. Los dos se encaminan hacia el mundo de Birdpia y Doraemon, Nobita y Shizuka se ven obligados a seguirles. En ese mundo habitan las aves que desaparecen de la Tierra y los hombres-pájaro. Sin embargo, los humanos son perseguidos por la guardia de los cuervos, que vela por la seguridad de su mundo.

El plan del malvado Jinglid

Doraemon, Nobita y Shizuka se reencuentran con Guske, que les presenta a su amigo el profesor Hou. Es una eminencia que escarba en el pasado para conocer más sobre el origen de Birdpia. Mediante el uso de un invento de Doraemon, unas gorras-pájaro, los chicos tienen apariencia de hombres-pájaro para los demás. Así, aprovechan para quedarse un poco más en ese maravilloso mundo y asistir a la carrera de Ícaro, en la que Guske intentará ganar para formar parte de la patrulla de aves migratorias. Pero el malvado capitán Jinglid no se lo va a permitir. Además, planea atacar el mundo humano con la fuerza legendaria de Fenikia para dominar a la raza que tanto odia. Si Doraemon y los chicos no lo evitan, la humanidad corre peligro. Su gran esperanza es el hombre-pájaro más fuerte: Ícaro. ¿Podrán encontrarle y evitar que Fenikia llegue a nuestro mundo?



© 2001 FUJIKO-PRO / SHOGAKUKAN / TV Asahi / SHIN-EI Animation

Doraemon en el mágico mundo de las aves
100 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Idiomas: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1, portugués 5.1
Subtítulos: español para sordos
Características especiales: Incluye cortometraje *¡Dorami S.O.S!* (39 minutos), Audionavegación y Audiodescripción para personas ciegas, Ficha técnica, Ficha de personajes, Galería de imágenes, Tráiler japonés, Storyboard, Juegos (trivial, puzles y busca las diferencias), La casa de Doraemon, Doraemon en DVD.
Lanzamiento: 25 de octubre de 2006
Distribuidora: Luk International
Precio: 17,95€

¡Dorami, S.O.S!

En este cortometraje, una trastada de Nobita provoca que un mini-Dora, un Doraemon pequeñito, vaya a parar a su escritorio en el año 2011. Quien lo recibe es su hijo, Nobisuke, que junto a Yasashi y Tsuneki, los hijos de Chaian y Tsuneo, juegan con él y viven una gran aventura. Dorami, la hermana de Doraemon, es la encargada de viajar hasta ese tiempo para recuperarlo.

CONCURSO

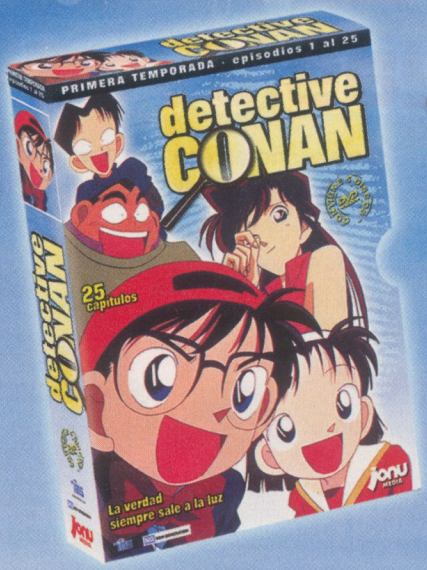
¡Tenemos 10 increíbles lotes de **estuche + diario-bolígrafo de Doraemon**, que sortearemos entre quienes respondáis la siguiente pregunta!

¿Cómo se llama el hombre pájaro al que Nobita ayuda a regresar a su mundo?

LLEGA EL PERSONAJE MÁS QUERIDO DEL MANGA Y EL ANIME

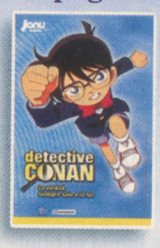
Disfruta de las trepidantes aventuras y los misteriosos casos de Conan y sus amigos.

detective CONAN



PRIMERA TEMPORADA DE 25 EPISODIOS EN UN VOLUMEN ÚNICO

Libreto de 16 páginas



Póster 30x36 reversible

6 postales

jonu MEDIA

TMS ENTERTAINMENT LTD.

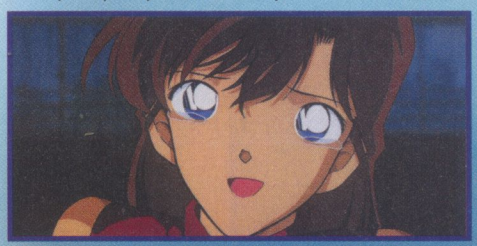
NG NEW GENERATION

DETECTIVE CONAN
PRIMERA TEMPORADA

Los visitantes del Salón del Manga fueron unos privilegiados, porque pudieron comprar en el stand de Jonu Media este digipack. Pero es ahora cuando la distribuidora pone a la venta en toda España la primera temporada de esta serie protagonizada por el detective de gafas, pajarita y pantalones cortos. ¡Hazte con ella y ve una y otra vez sus casos más espectaculares!

Un detective de primaria

Se considera el mejor detective de Japón a pesar de tener sólo 16 años. El detective estudiante, Shinichi Kudo, ayuda a la policía en los casos más difíciles. Con sus dotes de deducción y su perspicacia, siempre descubre la verdad, por oculta que esté. Muchos lo achacan al hecho de ser hijo de Yusaku Kudo, rey de las novelas de misterio. ¡Pero él les demostrará que una cosa no tiene nada que ver con la otra!



Por desgracia, de pronto, Shinichi desaparece de la faz de la Tierra. Aunque Ran recibe sus llamadas de vez en cuando, nadie sabe dónde se encuentra. La verdad es increíble: durante una cita con su medio novia Ran Mouri en el parque de atracciones, Shinichi es víctima de unos criminales cuando ve cómo unos hombres vestidos de negro hacen chantaje a un empresario. Antes de que pueda actuar, le golpean en la cabeza y queda inconsciente. Los malhechores le dan un veneno experimental y abandonan el cuerpo. Pero en vez de morir, Shinichi rejuvenece 10 años. ¡Ahora vuelve a ser un niño de primaria!

Crímenes, secuestros y robos

La vida de Shinichi cambia por completo. Tras pedir ayuda al profesor Agasa, su vecino, y para no ser descubierto por Ran, se convierte en Conan Edogawa, un familiar del profesor. El chiquillo se queda a vivir con Ran y su padre, el detective Mouri. Bueno, detective por llamarle algo, ya que es un bebedor empedernido, al que le encanta apostar en las carreras de caballos. Hasta entonces tiene pocos casos, pero con ayuda de Conan comienza a hacerse famoso. Todos le llaman Kogoro "el durmiente", pues Conan le duerme con sus dardos anestesiantes y luego usa su pajarita para modular la voz y hablar como él. ¡Vamos, que Kogoro no hace nada en el caso! Además, Junto al detective Mouri, que está bien relacionado con la policía de Tokio, Conan cree tener más posibilidades de volver a ver a los Hombres de Negro. Necesita un antídoto para ser de nuevo Shinichi.

Así pues, Conan mete las narices en los casos que le encargan al detective Mouri y los soluciona en su nombre.

Entre los casos presentes en esta primera temporada, encontramos el secuestro de la hija pequeña de un rico empresario, el intento de atentar contra el tren de alta velocidad, la búsqueda de un tesoro en plena ciudad, el chantaje a un famoso futbolista, un asesinato en el día de San Valentín, un crimen durante unas multitudinarias fiestas o una complicada trama familiar de odio y violencia a bordo de un crucero de lujo.

CONCURSO

¡Tenemos 2 packs de la primera temporada de **Detective Conan** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta!

¿Cómo se conoce a Kogoro Mouri por la forma que tiene de resolver sus casos?

Detective Conan: 1ª temporada
Episodios 1 al 25 - 625 minutos
5 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, catalán 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Regalos: póster reversible, libreto y 6 postales.
Fecha de lanzamiento: 29 de noviembre de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95€

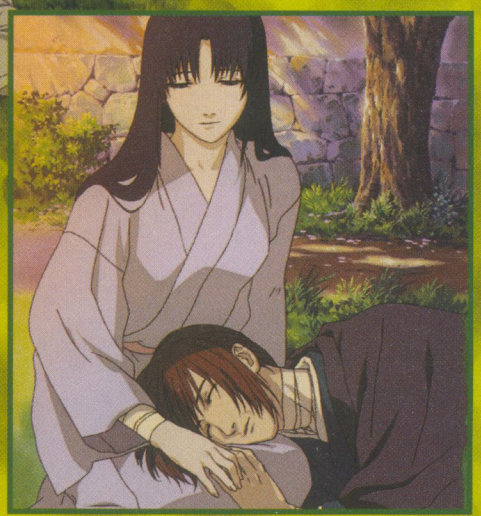
Kenshin The Perfect Edition

Selecta Visión

Kenshin, el guerrero samurai es una de las series de samurais más populares de la última década. Narra la historia de un espadachín arrepentido que hace el bien con su espada de filo invertido, con la que puede herir, pero no matar. En el convulso final del shogunato, años atrás, fue un sanguinario samurai que no dudaba en matar a quienes no tuviera sus mismas ideas. Eso luego le ha ocasionado problemas, ya que mantiene a algunos viejos enemigos.

Es el caso de Enishi Yukishiro, hermano de su fallecida esposa, que reaparece para cerrar las heridas del pasado (*Recuerdos*, 4 episodios). También sucede con Shigure, con el que luchó durante la revolución. Kenshin no puede permitir que derroque al gobierno con un golpe de estado. Aunque Shigure quiere dar una época de prosperidad al país, Kenshin sabe que provocará otro derramamiento de sangre. Ambos volverán a luchar y esta vez sólo uno sobrevivirá (*Kenshin, la película: Réquiem por los Ishinshishi*).

Muy diferente es el caso de *Final* (2 episodios), que se sitúa 15 años después de que el espadachín conociera a Kaoru, con la que ha compartido su vida desde entonces. Tras su última lucha, Kenshin regresa a casa con la salud deteriorada. Mientras ella le espera, Kenshin desaparece durante el viaje. ¿Podrán volver a estar juntos?

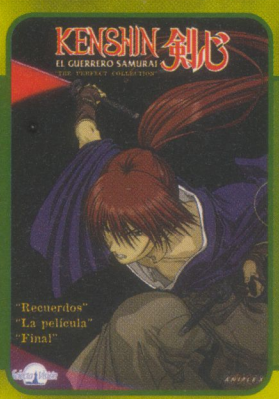


¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

¡Tenemos 2 packs de **Kenshin: The Perfect Edition,** cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes respondáis la siguiente pregunta!

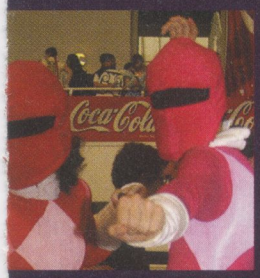
¿Cuándo se sitúa la acción de la OVA Final incluida en Kenshin: The Perfect Edition?



Kenshin, el guerrero samurai: The Perfect Edition

275 minutos
3 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Galería de imágenes, Tráilers, Otros títulos
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 22 de noviembre de 2006
Precio: 39,95€

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



Fiesta otaku

En Barcelona

Y ya van 12 ediciones del Salón del Manga de Barcelona. Muchos, muchísimos cambios desde aquel lejano 1995 que inició esta locura. El evento otaku más importante y relevante que se produce en España fue un éxito apoteósico. La Farga, tal vez por última vez, se llenó hasta la bandera con una multitud entusiasta de otakus.

Anime, manga y videojuegos

Desde el viernes 27 a las 10:00 de la mañana hasta el domingo 29 a las 20:00 de la tarde, La Farga fue el escenario de la gran fiesta de los otakus españoles. Los disfraces de personajes de anime, las compras de todo tipo, las actividades organizadas por Ficomic y, por supuesto, los invitados japoneses fueron los principales protagonistas de un Salón del Manga que este año alcanzó su techo. Por eso se busca un nuevo recinto para el próximo año.

Durante tres días, los puestos de las empresas y tiendas especializadas estaban a reventar. Muchas, muchísimas novedades se presentaban en Barcelona. Los mangas más esperados, *Death Note* y *Full Metal Alchemist* "volaron" hasta agotarse. Otros que obtuvieron una gran respuesta del público fueron *Zetman*, *Detective Conan Especial*, *Keroro*, *Lupin III*, *Full Moon* y *Porque me gustas*. En DVD, triunfaron *Campeones*, *Bola de dragón Z*, *Caballeros del zodíaco* y *Detective Conan*. También tuvo gran éxito la zona de video juegos, donde se podía jugar al *Naruto 4* de PS2 y a juegos de Nintendo DS como *Bleach*, *Mario Kart* o *Bomberman*.

Conciertos de J-Music

Este año hubo músicos japoneses invitados. El más importante era Hironobu Kageyama, veterano y marchoso cantante que ha puesto su poderosa voz a canciones míticas del anime como Pegasus Fantasy, tema original de *Caballeros del zodíaco*, y *Cha-la Head Cha-la*, el tema de entrada de *Bola de dragón Z*. En el escenario de La Farga cantó varias canciones, pero fue el domingo cuando ofreció un memorable concierto. Por su parte, Akira Kushida cantó sus temas más conocidos y el domingo participó en ese mismo concierto. Hacia la misma hora actuaba en Barcelona el grupo Blood, una banda de Visual Kei. Sus peculiares pintas y su música ruidosa ya había encendido a los otakus más "góticos" de La Farga en un miniconcierto en el escenario.

Autores idolatrados

No se veían desde hace años, pero sucedió de nuevo en esta edición: enormes colas de aficionados en busca del autógrafo de los mangakas. Alrededor de los puestos de Jonu, Glénat o Mangaline se juntaban otakus con sus tomos de *Zetman* o *Lupin III*, y sus DVD de *Ranma 1/2*. La pasión provocada por los autores invitados este año era tremenda y todas las sesiones de firmas se llenaron hasta el límite por sesión. La palma, como era de esperar, se la llevó Katsura, verdadero reclamo del salón. Todos quedaron gratamente sorprendidos del interés de los aficionados españoles, y no dejaron de sonreír y agradecer el trato, especialmente los "abuelos" Hino y Punch.

COLEGIALAS *Fue un disfraz muy habitual entre las chicas.*

SIN VERGÜENZA *El cosplay mostró que los otakus se lo pasan pipa.*

CURRADO *Algunos disfraces eran impresionantes.*

Actividades para todos los gustos

Para compensar el precio de la entrada y el tiempo que los otakus "perdían" dando vueltas y más vueltas en busca de material interesante que adquirir, la organización preparó numerosas actividades para deleite de los aficionados.

Las proyecciones de anime y las mesas redondas son ya un clásico. En la sala de proyecciones se podían ver en diferentes sesiones las recientes y próximas novedades de anime (en versión doblada al español), así como títulos que están pegando fuerte en Japón (éstas en versión original japonesa). En las mesas redondas daban su opinión sobre diferentes temas los profesionales del sector y los aficionados.

Una estupenda exposición coronaba la parte alta de La Farga. Dedicada a Hideshi Hino, hacía un repaso a dos de las principales obras de terror de este autor: *Panorama infernal* y *El hombre cadáver*. No faltaron tampoco los encuentros con los autores, con charlas o proyecciones que contaron con Katsura, Punch o Nakajima.

Similar éxito obtuvieron las gincanas organizadas por el portal Infotaku, una de ellas dedicada a emular a Conan Edogawa, y los juegos que ofrecía a los más peques Norma Editorial.

En definitiva, el Salón del Manga de Barcelona se consolida definitivamente como el más importante de Europa. Visitarlo al menos una vez es una experiencia que todo otaku que se precie debería vivir.

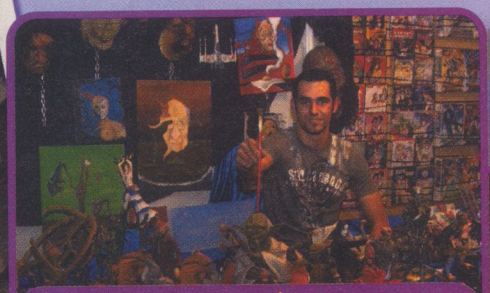
¡Cosplay power!

Este año, volvieron a brillar los disfraces. La organización calcula que el 30% de los visitantes del sábado iban disfrazados. ¡Toma ya! Los cosplay más populares fueron los de *One Piece*, *Inuyasha*, *Sailor Moon* y, por encima de todos, los de *Naruto*. Muchas chicas optaron por llevar vestidos de colegiala o kimono. Por su parte, muchos chicos prefirieron el toque de cine o videojuegos, como *Star Wars*, *X-Men* o *Final Fantasy*.

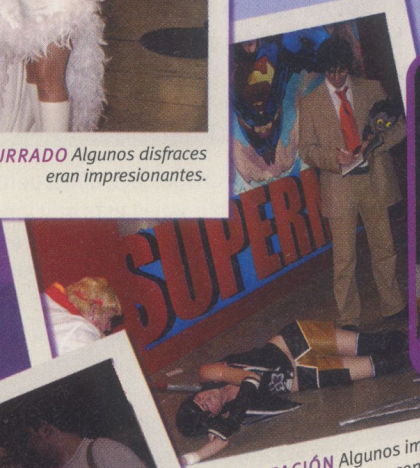
También podían verse numerosos grupos de amigos que representaban a los chicos de *Prince of Tennis*, a los *Caballeros del zodíaco*, a las chicas de la pensión Hinata de *Love Hina* o a todas las sailors al completo.

58.000 visitantes en 3 días

El balance que hace Ficomic, organizadora del evento, es muy positivo. Este año el Salón ha durado 3 días y no 4, como había sucedido en las dos ediciones anteriores aprovechando el puente del 1 de noviembre. Aún así, La Farga ha recibido a unos 58.000 visitantes, lo que hace una media de más de 19.000 personas diarias. Un nuevo récord de asistencia media diaria. Si todo va bien, la edición número 13 no traerá mala suerte, sino todo lo contrario: el esperado y deseado cambio de recinto, con el que se eviten los colapsos de estos últimos años.

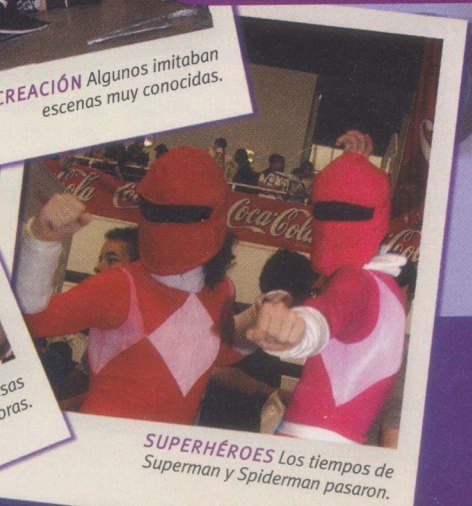


MUCHO MÁS *Había sitio para más cosas que el manganime.*

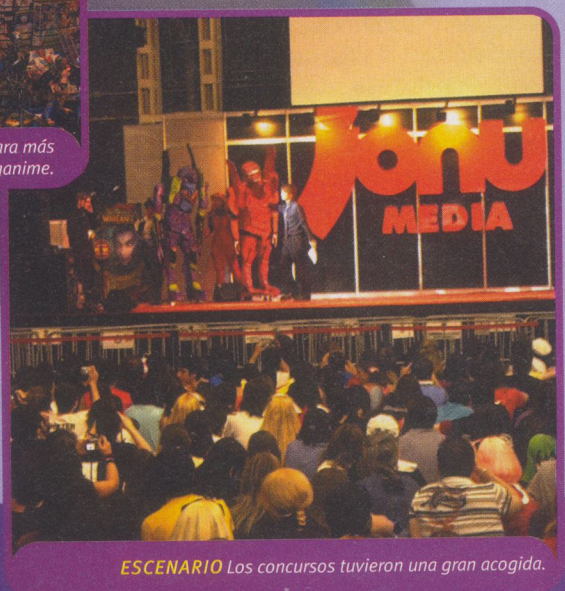


RECREACIÓN *Algunos imitaban escenas muy conocidas.*

TRIBUS *Las Gals japonesas siguen teniendo seguidoras.*



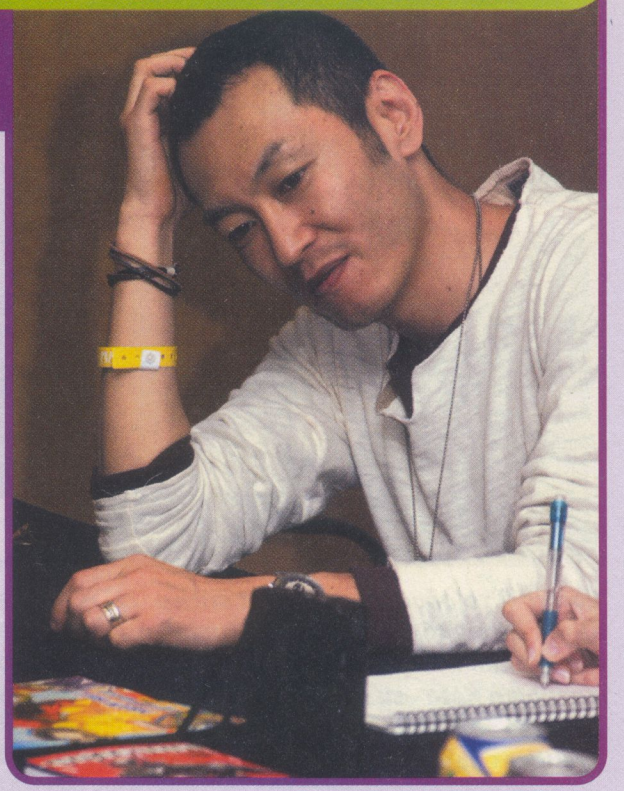
SUPERHÉROES *Los tiempos de Superman y Spiderman pasaron.*



ESCENARIO *Los concursos tuvieron una gran acogida.*

Entrevistas

Masakazu Katsura



ESTRELLA Katsura fue el centro de atención del Salón. Nosotros le llevamos una Mega Hiro.

***Mega Hiro* estuvo allí, viviendo en primera persona todo lo que sucedía en el Salón del Manga, y pudimos hablar largo y tendido con los mangakas invitados. ¡Disponte a leer las opiniones y reflexiones de algunos de los maestros del lápiz!**

Sin duda, Katsura es el autor más conocido y que más pasiones ha levantado en este Salón del Manga. Las colas para lograr un autógrafo del creador de *Video Girl Ai*, *DNA2*, *Zetman* e *I"s* eran enormes.

En la última década, Estados Unidos, Alemania, Italia, Francia y, por supuesto, España han sucumbido a la pasión por el cómic japonés, a pesar de ser países con una larga tradición de cómic autóctono. ¿A qué achaca el gran interés de Occidente por el manga?
Es algo que a mí me sorprende mucho. Creo que se debe al estilo de dibujo, que es muy distinto al que existe en América o Europa. La estética, ese aspecto visual tan particular, lo hace interesante, ya que no se había visto hasta ahora. Por otro lado, también se debe a las tramas, que están bien narradas y son accesibles a todos los lectores.

Hablando de dibujo, su evolución en el dibujo es muy palpable desde los tiempos de *Wingman* o *Present for Lemon* hasta la actualidad. ¿Qué siente al ver sus primeras obras?
Sinceramente, prefiero no verlas (risas).

Usted ha sido uno de los reyes de la comedia romántica estudiantil, con títulos tan exitosos como *Video Girl Ai* o *I"s*. Pero ahora lleva varios años trabajando en una serie muy diferente, *Zetman*. ¿Le fue difícil el cambio de género y de dibujo con una historia tan oscura?
De hecho, no fue un cambio tan drástico, porque en mis comienzos hice *Wingman*, que también estaba protagonizada por súperhéroes, un tipo de personajes que me encanta. La cuestión es que luego me di cuenta que tenía talento a la hora de crear historias románticas, me lo pasaba bien dibujándolas y al público le gustaban.

¿Y no le dio miedo que sus seguidores pudieran no aceptar un cambio tan drástico?
Miedo no, aunque sí algo de inquietud. Pero *Zetman* no va destinada al mismo tipo de público, es una obra más adulta, y no es la primera que le dedico a ese público. Sabía que buena parte del público que siguió *Video Girl Ai* o *I"s* no iba a leer *Zetman*. Así que, para mí, ha sido un reto, como comenzar de cero.

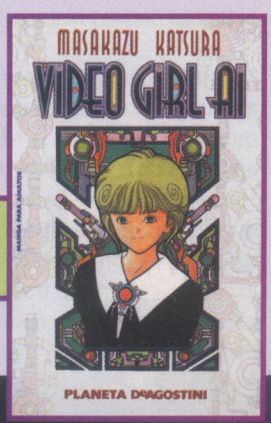
Por cierto, ¿veremos pronto una adaptación animada de *Zetman*?
No comment (risas).

Una de las cosas que más critican los aficionados a su obra es que ha sido tristemente adaptada al anime. O adaptan una pequeña parte de la historia (*Video Girl Ai*, segunda serie de *I"s*), o sufren muchos cambios (*DNA2*) o incluso parten de historias creadas directamente para el anime (primera serie de *I"s*). ¿Se siente satisfecho de esas adaptaciones?
Estoy de acuerdo con mis seguidores, pues a cualquier autor le gusta que sus series sean adaptadas al anime de forma fiel. *Video Girl Ai* o *I"s* podrían haber sido buenas series de televisión...

Ai Amano, Moemi Hayakawa, Karin Aoi, Tomoko Saeki, Iori Yoshizuki o Itsuki Akiba son algunas de sus heroínas. ¿Tiene predilección por alguna de sus protagonistas?
No tengo ninguna favorita realmente, pero si tuviera que quedarme con una, sería Ai Amano.

Una curiosidad. Como aficionado confeso que es de *Batman*, dígame, ¿cuál es la adaptación cinematográfica de Hollywood que más le ha gustado?
La que más me gusta es la primera, pero también me ha entretenido mucho *Batman Begins*.

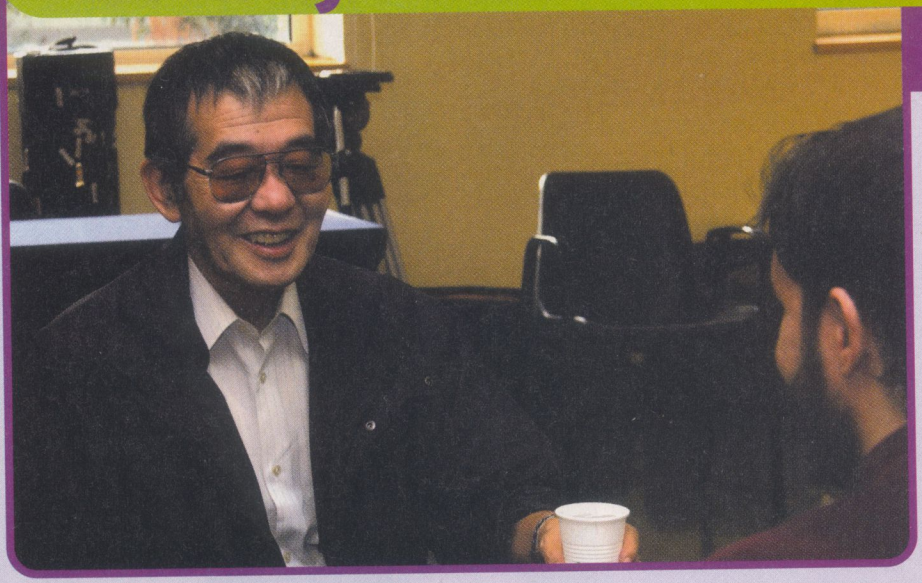
Y la última pregunta. Entre nuestros lectores hay muchos chicos que sueñan con ser dibujantes de manga. ¿Qué consejos podría darles?
Por supuesto, lo principal es que aprendan bien ilustración y dibujo, pero también un elemento que es clave: la narración. Por eso es bueno que los chicos lean de todo, desde manga a novela. Saber cómo narrar una historia es tanto o más importante que saber dibujarla.



Portada española del primer tomo de Video Girl Ai.

Entrevistas

Monkey Punch



SIMPÁTICO *Este veterano autor se mostró muy agradable y agradecido.*

Con casi 70 años, el autor del mítico Lupin III visitó Barcelona con humildad y buen humor. Lejos de retirarse, Kazuhiko Kato –su nombre real– está inmerso en uno de los momentos más prolíficos de su carrera.

Usted es conocido en España principalmente por *Lupin III*, aunque también ha trabajado mucho en anime (*Cinderella Boy*, *Saver Kids*, *Alice* o *Musashi*). ¿Siente que el enorme éxito de *Lupin III* ha tapado el resto de su carrera?
En parte sí. Crear un personaje como Lupin es muy difícil y es lógico que, dado su éxito, me sea complicado hacer nuevos trabajos que lo superen. Además, existe una presión editorial para que continúe con las aventuras de Lupin, Jigen, Goemon, Fujiko y el inspector Zenigata. Pero es un placer que mi personaje haya tenido este éxito y me sigan pidiendo nuevas historias.

¿Cómo se consigue mantener en la cumbre a unos personajes creados hace 40 años y que aún hoy visitan la Nippon TV cada año en forma de especial de televisión?
Me lo preguntan a menudo y sigo sin saber qué contestar. Creo que es algo que depende de los lectores y de los espectadores, sólo ellos saben el porqué. Pero es una satisfacción ver que diversas generaciones disfrutan de *Lupin III*, desde luego.

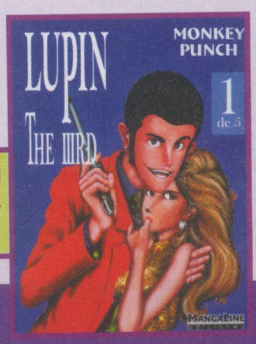
¿Tiene pensado jubilar algún día a Lupin y su banda de forma definitiva o aún les veremos vivir muchas aventuras? ¿Acabarán juntos Lupin y Fujiko o se mantendrá esa relación de amor y traición?
Por el momento Lupin seguirá. De hecho, ya me han encargado que escriba el argumento del especial de televisión de 2007, que se emitirá en otoño. En cuanto a Lupin y Fujiko, la verdad es que no creo que acaben juntos. La gracia está en ese juego que se llevan entre manos los dos, que se quieren, pero no se fían el uno del otro y se traicionan, aunque con cariño.

Hablando de futuro, además de ese especial de *Lupin III*, ¿qué nuevos proyectos tiene?
Actualmente estoy trabajando en una adaptación de *Las mil y una noches*, pero en diez años con ella sólo han salido un par de tomos. Calculo que la obra supondría unos cien tomos, así que a este ritmo no creo que llegue a acabarla (risas). También estoy interesado en adaptar *Saiyuki*, la historia del rey mono, ¡pero también serían otros 100 volúmenes! Creo que lo más factible es una historia sobre la generación de mis padres, ambientada en plena II Guerra Mundial. Ah, y también sueño con realizar una película de *Lupin III* que mezcle anime y actores. Ya se verá qué puedo cumplir.

Precisamente el especial de 2003, titulado *Otakara Henkyaku Dai-sakusen* (*Operación "devolver los tesoros"*) transcurre en parte en Barcelona, apareciendo rincones tan populares como la Sagrada Familia o el Parque Güell. ¿Por qué se escogió la ciudad catalana para situar la trama? ¿Visitaron Barcelona para documentarse mejor?
La verdad es que tengo el DVD en casa, pero aún no lo he visto (risas). Imagino que se eligió porque alguien vino a Barcelona a hacer turismo y se quedó prendado de la ciudad. En el anime, es algo que suele pasar. Pero sí que vinieron a la ciudad varios asistentes para documentarse, tomar fotografías y plasmar el ambiente y los rincones característicos.

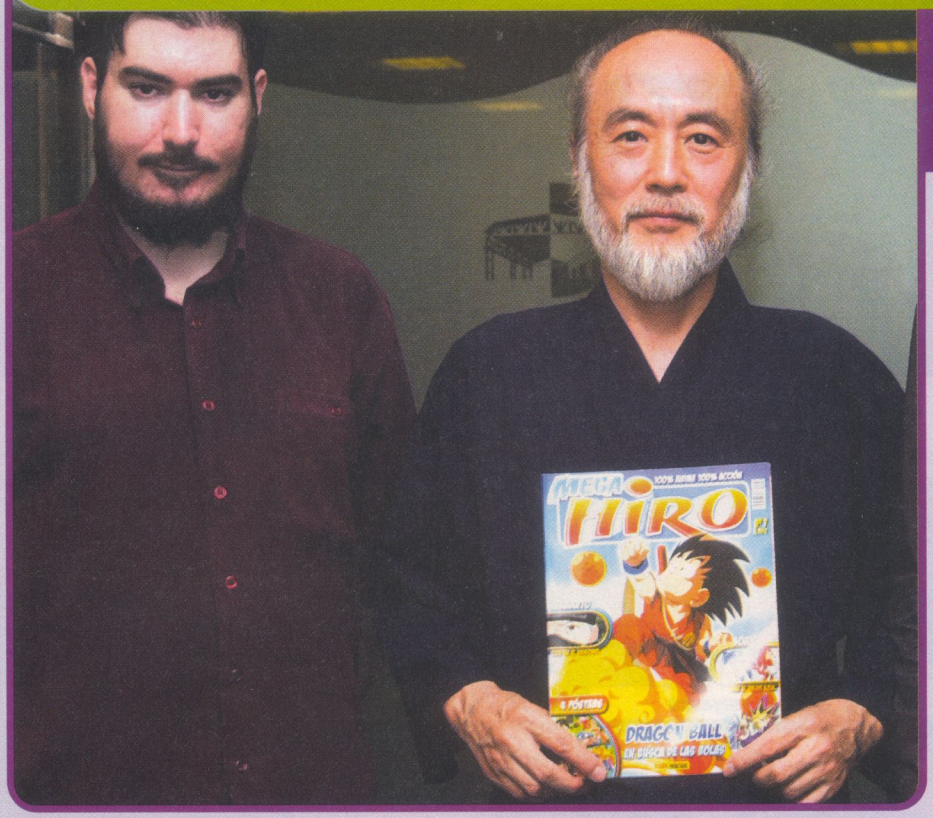
¿Y qué le ha parecido este Salón del Manga?
Está muy animado y la gente se divierte mucho, se disfraza, canta. Me ha sorprendido mucho. Y sobre todo aún estoy perplejo porque exista un Salón dedicado específicamente a Japón, porque aquí tenéis manga, anime, videojuegos, pero también comida japonesa, cantantes japoneses, muestras de artes marciales... Aún no me lo creo, es increíble. Me siento muy feliz ver que tan lejos hay gente que ama así Japón.

Y para acabar esta entrevista, ¿le gustaría decirle algo a los aficionados españoles al manga y al anime?
Sobre todo quisiera agradecer el recibimiento que he tenido, estoy encantado con el trato que se me ha dispensado y con las muestras de cariño hacia *Lupin III*. Eso me da fuerzas para trabajar aún más duro en mis proyectos, que espero que lleguen a España y todos los aficionados españoles puedan disfrutarlos.



Portada española del primer tomo de *Lupin III*.

Hideshi Hino



JAPONÉS *Nuestro redactor se encontró con un autor que vestía al más puro estilo de los maestros de artes marciales.*

Este veterano autor de 60 años es uno de los maestros del manga de terror. La Cúpula está publicando sus títulos a un ritmo de dos o tres por año, y cada vez tienen mayor aceptación.

Señor Hino, vivimos una época en la que el cine de terror japonés arrasa en Estados Unidos y Europa, hasta el punto de que Hollywood se atreve a hacer sus propias versiones. ¿Qué diferencias clave encuentra entre el terror japonés y el occidental?
Básicamente la diferencia está en que el terror occidental es muy seco (el susto momentáneo), mientras que el japonés es húmedo, denso (la sensación constante de terror).

¿Usted ha pasado miedo con alguna película o manga? ¿O un autor de manga de terror ya está curado de espanto?
No, cuando veo una película en la que aparecen monstruos o fantasmas, me suelo poner en su piel y no en la del protagonista, así que no paso miedo.

Y en la vida real, ¿qué le da miedo?
Me dan miedo los sitios altos (como la Sagrada Familia, a la que subí el otro día) y un poco también los cerrados, como los ascensores. En Japón, me asustan mucho los terremotos.

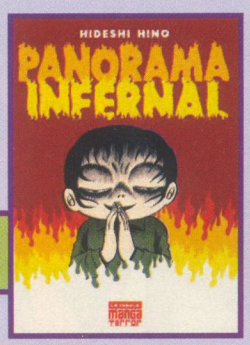
Usted se está convirtiendo poco a poco en un autor de culto en España. ¿Cómo se siente al ver que sus títulos tienen esta aceptación entre el público español?
Cuando dibujé *El niño gusano* o *Panorama infernal*, para nada creí que se llegaría a publicar en Europa.

¿Cuáles han sido sus influencias a la hora de crear sus terroríficas obras?
La mayoría de mis mangas están basados en mis propias experiencias. Hubo una época en que sufrí mucho por mi herencia familiar, ya que algunos de mis antepasados fueron yakuza, miembros de la mafia japonesa. Fue un tiempo en el que pensaba que yo era el único que había tenido este tipo de sentimientos y los plasmaba en mis historias. Así que he adaptado, de una forma u otra, mis fantasmas interiores.

Por el momento, La Cúpula ha publicado cuatro títulos en nuestro país. ¿Cuál de ellas recomienda al lector que aún no haya leído nada suyo?
Aunque considero por igual todas mis obras, recomiendo *Panorama infernal*, quizás porque expresa mis propias vivencias y porque estuve un año entero trabajando en ella. Pero para chicos jóvenes, mejor *El niño gusano*.

Y de las que todavía no han sido publicadas, ¿cuál nos aconseja que esperemos con impaciencia?
Precisamente voy a presentar a La Cúpula las dos obras que más me gustaría que se publicaran en España. Se llaman *Jyoroku* y *Jigoku shojo*. Ojalá las podáis leer pronto.

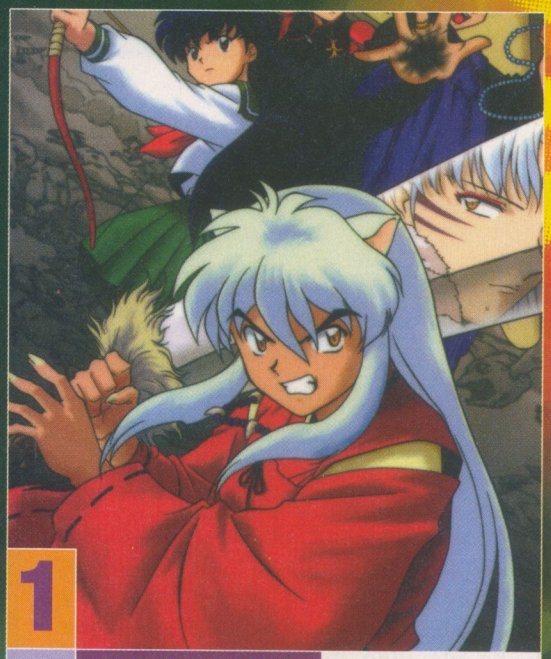
Ya para acabar, tras la experiencia de estos días en España, ¿con qué se queda?
Con la Sagrada Familia de Gaudí. Me quedé petrificado al verla, es impresionante.



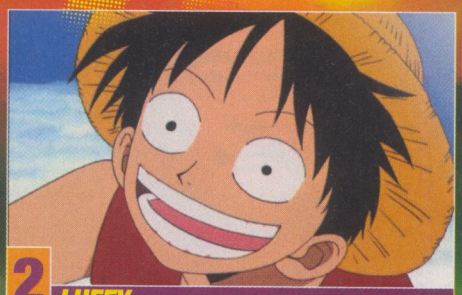
Panorama infernal, edición española.

TOP 25 PERSONAJES

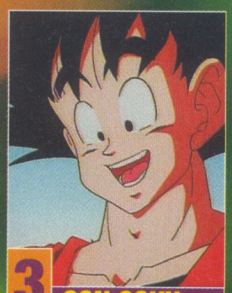
¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!



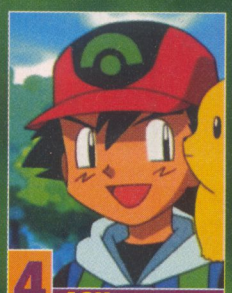
1 — INUYASHA
Inuyasha
Si Naraku no lo impide, acabará el año como líder.



2 — LUFFY
One Piece
Donde hay Inuyasha, no manda Luffy.



3 — SON GOKU
Bola de Dragón
Lucha por no perder... el puesto.



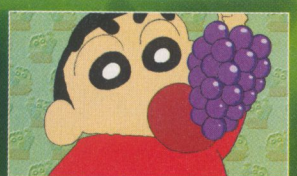
4 — ASH
Pokémon
Usa sus Pokémon para ascender.

5 (5) ZORRO — *One Piece*

6 (7) OLIVER ATON — *Campeones*

7 (6) KAGOME — *Inuyasha*

8 (8) CONAN EDOGAWA — *Detective Conan*



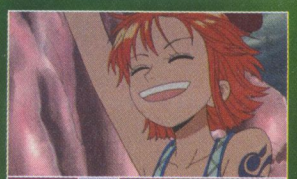
9 (--) SHIN CHAN — *Shin chan*

10 (10) SESSHOMARU — *Inuyasha*

11 (9) SEIYA — *Caballeros del Zodíaco*

12 (15) JADEN YUKI — *Yu-Gi-Oh! GX*

13 (11) SHINICHI KUDO — *Detective Conan*



14 (12) NAMI — *One piece*

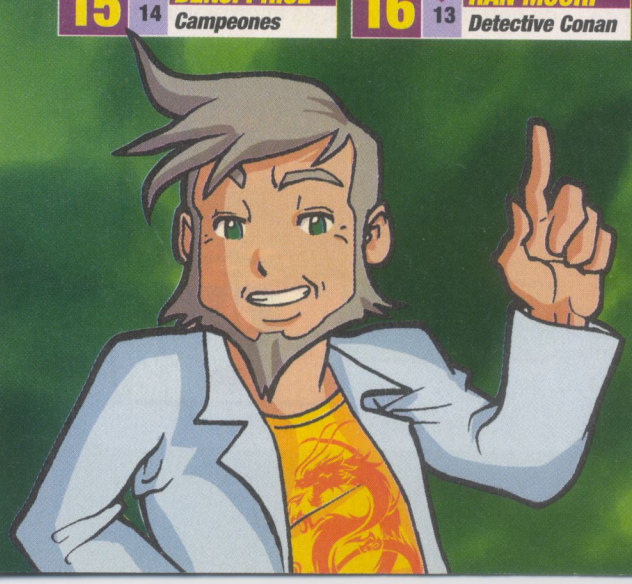
15 (14) BENJI PRICE — *Campeones*

16 (13) RAN MOURI — *Detective Conan*

17 (18) YUGI MUTO — *Yu-Gi-Oh!*

18 (18) ZATCH BELL — *Zatch Bell!*

19 (17) SANJI — *One Piece*



20 (--) SAKURA — *Sakura, cazadora de cartas*

21 (22) VEGETA — *Bola de dragón*

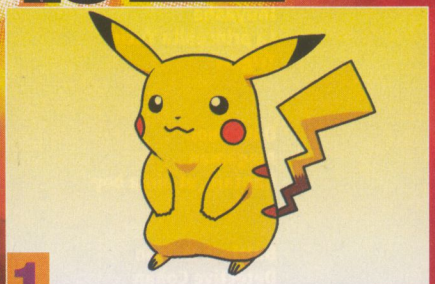
22 (25) NARUTO — *Naruto*

23 (19) MARK LENDERS — *Campeones*

24 (21) YOH ASAKURA — *Shaman King*

25 (23) KENSHIN — *El guerrero samurai*

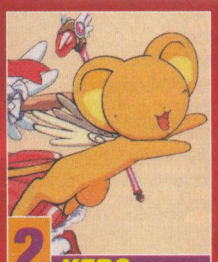
TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



1 PIKACHU

Pokémon

1 Si no le votas, te lanzará un impactrueno.



2 KERO

Sakura, cazadora de cartas

2 Pues él... ise comerá tu postre!

3 SHIPPO

Inuyasha

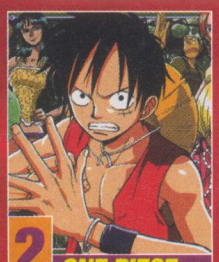
3 Un duelo emocionante con Chopper.

4	3	CHOPPER	ONE PIECE
5	5	NEVADO	SHIN CHAN
6	6	KIRARA	INUYASHA
7	7	SONIC	SONIC X
8	8	TOGEPI	POKÉMON
9	9	RENAMÓN	DIGIMÓN TAMERS
10	10	P-CHAN	RANMA 1/2

TOP 10 TV SERIES ANIME

1 INUYASHA

1 El semidemonio os gusta tanto que en breve volverá en DVD.



2 ONE PIECE

2 Que no, que no son los Piratas del Caribe.

3 POKÉMON

3 Un clásico moderno con muchos bichos raros.

4	4	DETECTIVE CONAN	
5	8	CAMPEONES	
6	7	SHIN CHAN	
7	5	BOLA DE DRAGÓN	
8	8	BOLA DE DRAGÓN Z	
9	9	YU-GI-OH! GX	
10	–	NARUTO	

TOP 10 VIDEOJUEGOS

DRAGON BALL Z

1 (1) Budokai Tenkaichi — PS2

POKÉMON

2 (2) Esmeralda — GBA

DRAGON QUEST

3 (3) El periplo del Rey Maldito — PS2

4	4	SAINT SEIYA	El Santuario	PS2
5	6	DIGIMON	World 4	PS2
6	5	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GBA
7	7	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GBA
8	8	YU-GI-OH!	Double pack	GBA
9	9	DRAGON BALL Z	Supersonic Warriors 2	DS
10	–	SHIN CHAN	Contra los muñecos de Shock Gahn	GBA

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡sean cuales sean!) y envíanosla. **¡Sólo por hacerlo, entrarás en el sorteo de 10 copias del videojuego de GBA Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn!**

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de diciembre:

Panini - Votación Mega Hiro 8
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 11/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

LUK INTERNACIONAL S.A.

ATARI

Shinchan CONTRA LOS MUÑECOS DE Shock Gahn

Original works © 1992 USUI YOSHITO
Animation series and products derived thereof
© 1992-2006 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation
™ & ® All trademarks and registered rights reserved.
Licensed by LUK Internacional S.A. & TV Asahi Corporation.
© 2006 BANPRESTO. Published by Atari Europe SASU.

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Challenge
  - UFO Baby
- **Cuatro**
  - Astroboy 2003
  - Bola de Dragón
  - Naruto
  - Outlaw Star
  - Pretty Cure
- **La Sexta**
  - Eatman

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© Akinito Yoshitomi/Viz Communications/ Mediaworks/ Bandai Visual/Project Eat-Man '98

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - La màgica Doremi
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Battle B-Daman
  - Beyblade
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Megaman
  - Mirmo
  - Pokémon
  - Shaman King
  - Transformers Energon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Doraemon
  - One Piece
  - Pokémon
  - Rantaro, el ninja boy
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Dragoi Bola GT
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Megaman
- **IB3**
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - Ninja Boy Rantaro
- **Localia**
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Trigun
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Kochikame
  - Megaman NT Warrior
  - Ninja Boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Neo Ranga
- **TVG**
  - Doraemon, o gato cósmico
  - Dragon Z
  - Kochikame
  - O detective Conan

© Mika Kawamura/JC Staff

UFO BABY

Los padres de Miyu van a partir al espacio como astronautas y la envían con un amigo, un monje que vive en un templo. Al llegar, el hombre se marcha a la India, así que, sin tiempo para digerir nada, Miyu se encuentra viviendo con Kanata, un chico de su edad. Cuando se dispone a marcharse de allí, una nave espacial aterriza en el templo. Dentro hay un bebé y su mascota-niñera, Guaumiau. Los dos deberán encargarse del revoltoso alienígena.

SHAMAN KING

Un chico nuevo ha llegado a la clase de Manta, es un chaval bajito y empollón. Manta siente curiosidad por él y le vigila. Acaba descubriendo que puede ver espíritus. Resulta que You Asakura es un chamán y tiene poderes especiales. Los dos se hacen buenos amigos y viven aventuras y peligros, pues otros chamanes quieren acabar con You. Además, el torneo del Shaman Fight se acerca. ¿Será You el próximo rey de los chamanes?

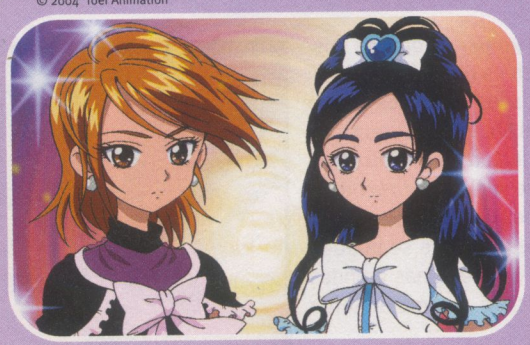
SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Sargento Kororo
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Hamtaro
  - Los quintillizos
  - Megaman NT Warrior
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon: Liga Añil
  - Pokémon 4
  - Pokémon Advance
  - Pokémon Advance Battle
  - Pokémon Advance Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk International.

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

© 2004 Toei Animation



PRETTY CURE

Nagisa y Honoka son dos adolescentes que van a la misma clase, pero no tienen relación. Una tarde, cuando ambas encuentran una especie de móvil, eso cambia. Con el poder místico que se les concede, se convierten en las Pretty Cure, las guardianas de la luz. Deben luchar contra el rey Jaaku y sus guerreros para salvar el Jardín de la Luz, de donde proceden Mepple y Mipple, los simpáticos bichos que viven en esos comunicadores.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Burn Up! Scramble
  - Burst Angel
  - Final Approach
  - Fullmetal Alchemist
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Handmaid May
  - Inuyasha
  - Love Hina
  - Noir
  - Peacemaker Kurogane
  - Ragnarok
  - Rurouni Kenshin
  - Speed Grapher
  - Tenjou Tenge
  - Trinity Blood
  - UFO Princess Walkyrie
  - Wolf's Rain
  - X-1999
- **Kitz**
  - Alicia en el País de las Maravillas
  - El misterioso Loki
  - La pandilla de Hanamaru
  - Last Exile
  - Tao Tao

© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

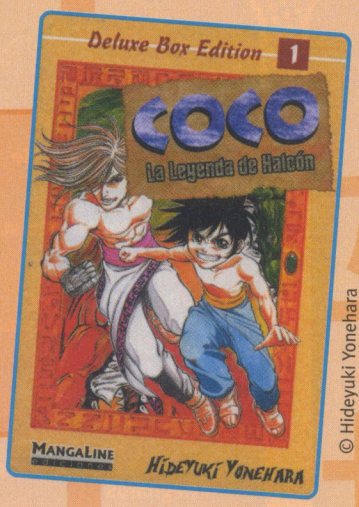
BASILISK

Japón, 1614. Ieyasu Tokugawa decide retirarse del poder. Para su sucesión, duda entre su hijo mayor, apoyado por el clan Koga, y el menor, apoyado por el clan Iga. Decide enfrentar a 10 ninjas de cada bando para decidir quién será el próximo sogún. Tras siglos de enfrentamiento, en ese momento hay tregua entre los clanes. Tiempos de paz que han permitido el amor entre Gennosuke y Oboro. Ahora los dos son escogidos para la batalla... ¿qué será de ellos?

CONCURSO

¡Tenemos 5 cofres nº 1 de la edición deluxe de **Coco, la Leyenda del Halcón,** cortesía de Mangaline, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta!

¿Cómo se llama el galeón del famoso Capitán Barts?



© Hideyuki Yonehara

COCO, LA LEYENDA DEL HALCÓN

Coco es un niño huérfano que sueña con ser pirata. Cuando el galeón del capitán Barts, el *Stone Head*, atraca en su pueblo, se le presenta una oportunidad única. Busca a la capitana Spard, de la banda del Red Skele, y descubre que la clave sobre la leyenda del halcón puede estar en unos pendientes de calavera que tiene Kafel, su hijo. Pero el chico le ha dado uno a su mejor amigo, Coco. Barts sale en su busca y, al encontrarlo, le ofrece formar parte de su tripulación. Así comienza la gran aventura de Coco en pos del misterioso tesoro del halcón. Mangaline acaba de lanzar la serie en 12 cofres mensuales para que presumas de tu colección en la estantería. ¡Y a un precio increíble!

Hideyuki Yonehara / 12 cofres / 2-3 tomos / 8€-11,25€

© Gosho Aoyama

YAIBA

No tenía bastante con un Takeshi poseído por el Dios del Viento que azotaba el país con sus demonios, no. No bastaba con pasarlo realmente mal para conseguir las esferas que dotaban de todo su poder a la espada del Dios del Trueno. Ni todo el sufrimiento al creer que perdía uno tras otro a sus amigos y, especialmente, a Sayaka. Cuando la batalla contra su gran enemigo está a punto de llegar a su fin y ensalzar al más fuerte de los dos, del cielo surge un nuevo y poderoso enemigo que, a pesar de su apariencia, esconde una gran maldad. ¿Qué pasará ahora?

Gosho Aoyama / 12 tomos / 368 págs. / 9,95€

¿SABÍAS QUE...?

ACCIÓN, LO QUE MÁS PEGA

Saludos un mes más, otaku. Ya mismo tenemos aquí la Navidad, hay que ver cómo pasa el tiempo. Tras la resaca del Salón del Manga de Barcelona, volvemos a la carga. Esta vez, te ponemos en la pista de lo que más gusta a los lectores de manga japoneses.

En Japón, al contrario que en el resto del mundo, hay manga para todos los gustos. Pero de eso hablaré más adelante. Lo que quiero decir es que es muy difícil sobresalir en un mercado tan competitivo. Pero hay una serie de títulos que lo tienen algo más fácil. Se trata de los mangas de acción, el shonen más puro.

Esto se debe, sin duda, a que la mayor parte de los lectores son chicos de entre 10 y 20 años, principalmente adolescentes, que se vuelven locos con las emocionantes historias protagonizadas por unos héroes con una fuerza descomunal y que incluso tienen poderes sobrenaturales. Así que se pueden identificar con ellos, porque tienen su misma edad y tienen unas grandes aventuras que ellos también querrían vivir. Bueno, claro, y también tener enormes poderes.

Así que el género de acción ha tenido un gran seguimiento desde siempre. Si te fijas, este tipo de mangas es el que domina las publicaciones más vendidas, como el *Shonen Jump* o el *Shonen Sunday*. La mayor evidencia de ese éxito es que prácticamente todos acaban pasando al anime.

Hay grandes clásicos, como *Caballeros del zodíaco* o *Bola de dragón*, y series actuales, como *Inuyasha*, *Naruto* o *Zatch Bell!*, por hablar de títulos de cuyos animes puedes leer artículos en **Mega Hiro**. Pero no podemos olvidar otras como *Bleach*, *Yu Yu Hakusho*, *Ranma 1/2*, *Shaman King*, *Rave* o *Kenshin, el guerrero samurai*. Como es lógico, estos mangas suelen ser los más demandados fuera del país nipón. Y al llegar, se convierten también en superventas. España es el mejor ejemplo, ¿no crees?

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

EL PERSONAJE

NOMBRE: **Edward Elric**
ANIME Y MANGA: ***Fullmetal Alchemist***

El mayor de los Elric es un Alquimista Nacional. De pequeño sufrió la pérdida de su madre y en un intento desesperado por revivirla, usó el poder de la alquimia. Como si se tratase de un castigo, no sólo su madre no resucitó, sino que él perdió un brazo y su hermano pequeño Alphonse se quedó sin cuerpo. Por suerte, dio una pierna a cambio de atrapar su alma en una armadura.

Ed es un buen chico, siempre dispuesto a ayudar a quienes se encuentran bajo el yugo de la opresión. Aunque muchos le consideran un perro del ejército, él sigue siendo igual que siempre. Por eso, poco a poco se gana al pueblo, llevando a cabo actos que no debería con tal de ayudarles.

Cuenta con el apoyo del Teniente Mustang y del Capitán General Bradley, algo bueno para su carrera. A cambio de realizar sus tareas, que no siempre son de su agrado, tiene permiso para investigar sobre la Piedra Filosofal, que tiene un poder tal que podría devolverle a su hermano y a él a la normalidad.

Le da rabia ser bajito para su edad, sobre todo porque a menudo se lo recuerdan y le cabrea mucho. Pero eso no es impedimento para que el chico tenga una medio-novia, Winry, que es una estupenda mecánica y la única a la que permite que le arregle su implante del brazo.

©Shoji Garoh - Shikidouji

ESTE MES...

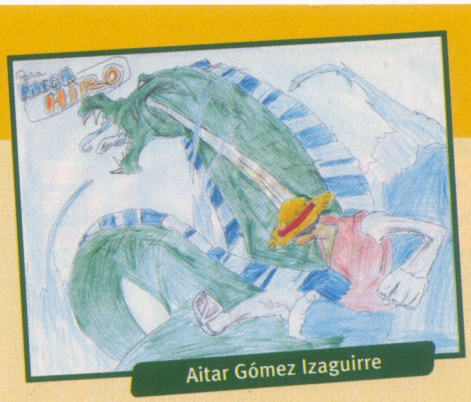
- **¡Ah, mi diosa! 14 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 180 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 10 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Bleach 7 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 31 (de 37)**, de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Coco, la leyenda del halcón cofre 2 (de 12)**, de Hideyuki Yonehara. Incluye los tomos 4, 5 y 6. 560 págs, 11,25€
- **Coco, la leyenda del halcón cofre 5 (de 12)**, de Hideyuki Yonehara. Incluye los tomos 12 y 13. 370 págs, 8€
- **Detective Conan Especial 2 (serie abierta)**, de Varios Autores. 176 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 19 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 20 (de 34)**, de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 2 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Inuyasha 44 (serie abierta)**, de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Lamu. Urusei Yatsura 10 (de 15)**, de Rumiko Takahashi. 392 págs, 12€ [GLÉNAT]
- **Omakase! Peace Electronics 5 (de 8)**, de Tatsuki Nohda. 392 págs, 11€ [MANGALINE]
- **Rave 15 (de 35)**, de Hiro Mashima. 172 págs, 8€ [MANGALINE]
- **Shaman King 16 (de 32)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 7 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell! 12 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¡Aquí estoy para responder todas vuestras dudas, preguntas e inquietudes! ¡Bueno, y también para disfrutar de vuestros fantásticos dibujos!

• Soy un gran aficionado al anime y me encanta **Mega Hiro**... ¡Por fin una buena revista! Mi serie favorita es **Detective Conan**, pero me gustan mucho otras como **Slam Dunk, Dragon Ball, Kenshin, Kimagure Orange Road**... Quería preguntaros si se volverá a emitir **Dragon Ball** en algún canal estatal y si **Final Fantasy Unlimited** verá la luz algún día en canales estatales o autonómicos. ¡Espero que me publiquéis la carta y que deis algún reportaje sobre **Final Fantasy Unlimited** y **Kenshin**! ¡Un abrazo muy fuerte y seguid así, que sois los mejores!

Cristian González (Oliana, Lleida)

Bueno, Cristian, a buen seguro que a estas alturas ya estarás enganchado a **Dragon Ball**, que se emite por Cuatro a nivel nacional. Y como verás, desde que se ha empezado a emitir la serie ha empezado a tener más peso específico dentro de las páginas de la revista... ¡y esperemos que así seguirá durante un tiempo! Lo mismo te podemos decir de **Kenshin**: en este número puedes encontrar un artículo sobre la serie... ¡además de la oportunidad de ganar un suculento premio relacionado con ella! De la que no te podemos decir nada es de **Final Fantasy: Unlimited**, de cuya emisión en España por ahora no se sabe nada...



Aitar Gómez Izaguirre

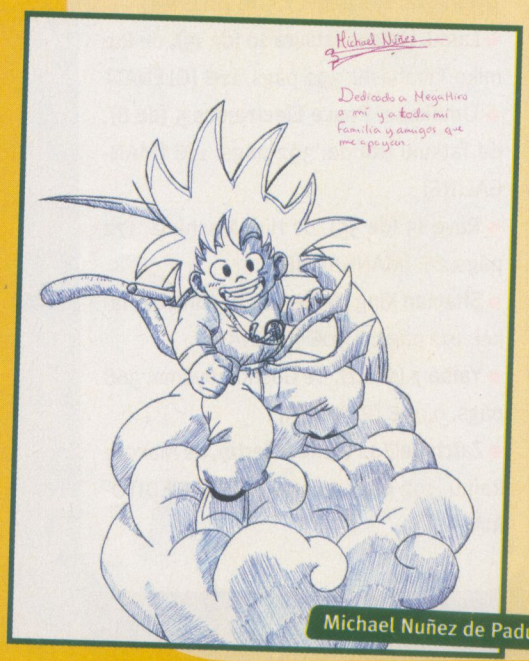
• ¡Buenas otra vez, amigos de **Mega Hiro**! En primer lugar enhorabuena por la revista, porque es fantástica, y en segundo lugar muchas gracias por publicar mi carta en la revista. Gracias a las noticias que me habéis dado, me estoy haciendo la colección de **Ranma 1/2** en DVD. Me gustaría que en algún número de la revista incluyeseis algún póster de **Fushigi Yuugi, Sailor Moon, Inuyasha** o **La familia crece**, con sus protagonistas más importantes. ¡Me gustan mucho esas series! Me gustaría que me dierais noticias sobre la posible emisión por televisión o publicación en DVD de estas y algunas series más (**Comic Party** o **El misterioso Loki**, por ejemplo)... Lo que más me interesa es saber si van a volver a dar **Sailor Moon**, ojalá la vuelvan a emitir en Telecinco. ¡Un saludo y hasta la próxima!

Sheyla Recuenco García
(Fuenlabrada, Madrid)

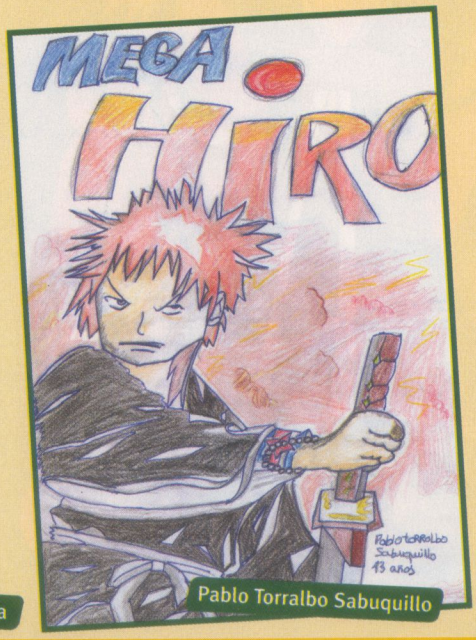
¡Menuda ristra de preguntas, Sheyla! Algunas ya las hemos respondido en alguna ocasión, pero nunca está de más refrescar la memoria. En lo que a pósters se refiere, si te compras nuestra revista hermana **Yukiko**, verás que ya han aparecido algunos pósters de las series que nos pides. Lo mismo te podemos decir de artículos: allí puedes encontrar con frecuencia artículos dedicados a las series de las que hablas. Por desgracia, parece que por ahora no podremos volver a disfrutar de **Sailor Moon** en televisión, pero existen rumores que hablan de una posible recuperación de todo un clásico como es **La familia crece**, aunque, por ahora, no hay nada confirmado. Por último, sobre la disponibilidad en DVD de las series por las que preguntas, decirte

Manuel Nuñez Ordero

que **El misterioso Loki** ya fue editada en volúmenes separados hace un tiempo, y que en un futuro más o menos cercanos reaparecerá en forma de pack integral. Exactamente lo mismo te puedo decir de **Comic Party**, que apareció en volúmenes separados y poco más tarde también en un único pack... ¡Uff! ¡Y creo que eso es todo! ¡Hasta otra, Sheyla!



Michael Nuñez de Padua

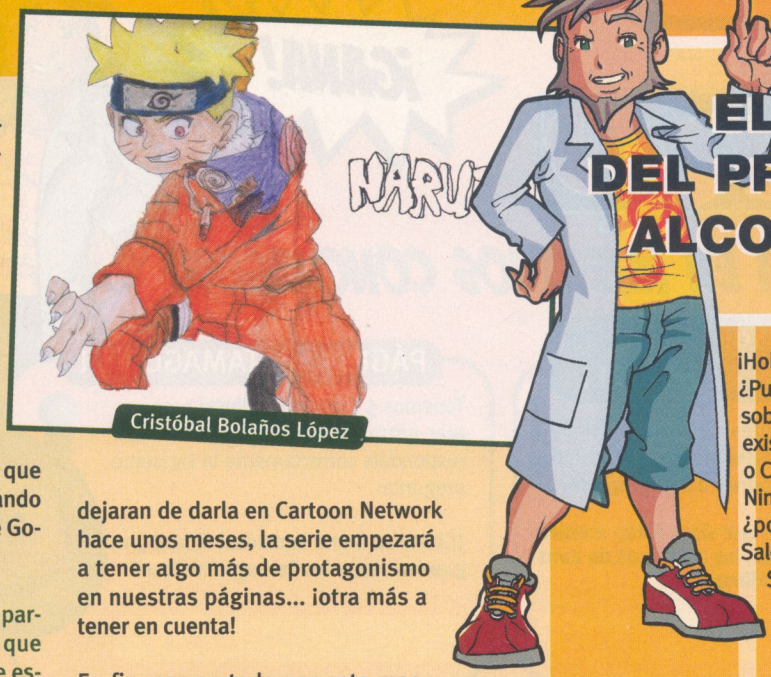


Pablo Torralbo Sabuquillo

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! La verdad es que estoy enganchado a **Naruto** desde que han empezado a emitirla en Cuatro, y reconozco que os lo debo a vosotros... ¡Parece mentira que hayan tardado tanto tiempo en emitir este pedazo de serie en nuestro país! También me han hablado de una serie de temática parecida que se llama **Bleach**, y que creo que no se ha empezado a emitir en España. ¿Sabéis si hay alguna noticia al respecto? También quería preguntaros si, después de que finalice **Dragon Ball**, está previsto que Cuatro emita también **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**... ¿Se nota mucho que mi personaje preferido es Son Goku, no?

Andrés Úrculo Leal (Zamora)

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE



Cristóbal Bolaños López

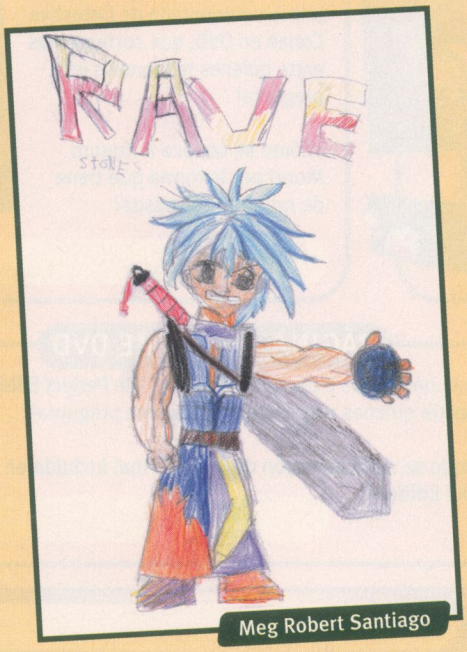
Nosotros encantados de que te hayas enganchado a **Naruto**, Andrés. Efectivamente, salvando las distancias **Bleach** es una serie comparable a la que protagoniza nuestro eterno aprendiz de ninja, aunque por desgracia aún no está previsto que se emita en España... aunque por aquí estamos convencidos de que tarde o temprano lo hará, y a no tardar mucho. Entretanto, siempre puedes conformarte con el manga que publica Glénat en nuestro país. Respecto a tu pregunta sobre **Dragon Ball**, parece ser que sí, que Cuatro continuará con **Z** y **GT** cuando terminen con la primera serie... ¡Y es que Goku nunca pasa de moda!

• ¡Hola! Me encanta vuestra revista, y en particular me parece increíble el esfuerzo que hacéis por hablar de todas las series que están ahora mismo en emisión... ¡aunque la verdad es que siempre se os escapa alguna! Pero aun así, vuestros artículos me van de maravilla para seguir los episodios de cada serie sin perderme (¡lo cual puede ser muy fácil, con el caos de programación que hay hoy en día!). En cualquier caso, lo que sí os quería pedir era que dedicarais algún artículo más a **Shaman King**, que me parece una serie fantástica que debería aparecer en cada número...

Alfredo Tamáñez (Castellón)

Muchas gracias por tu carta, Alfredo. Tus palabras nos animan a seguir diversificando nuestras páginas entre todas esas series de anime que están en emisión ahora mismo... ¡intentando que no se nos olvide ninguna! Respecto a tu pregunta sobre **Shaman King**, ahora que se ha empezado a emitir en algunos canales autonómicos después de que dejaran de darla en Cartoon Network hace unos meses, la serie empezará a tener algo más de protagonismo en nuestras páginas... ¡otra más a tener en cuenta!

En fin, eso es todo por este mes... ¡Este correo se hace cada vez más corto! ¡Hasta el número que viene, y ved tanto anime como podáis!



Meg Robert Santiago

Diego Ledesma Villacís

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
C/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

¡Hola, profesor Alcornoque! ¿Puedes hablarme un poco sobre CLAMP? Ah, ¿y sabes si existen juegos de One Piece o Caballeros del zodíaco para Nintendo DS? Y para acabar, ¿por qué no montan un Salón del Cómic en Córdoba? Siempre oigo hablar de los de Barcelona y Madrid, pero aquí nada. ¡Gracias!

Diana Castro Luque (Córdoba)

Bueno, Diana, ¿qué decirte de las CLAMP? Son un cuarteto de amigas que empezaron haciendo dojinshis (cómic amateur) cuando iban a la universidad y hoy en día son unas autoras conocidas mundialmente en el mundo del manganime. Casi todo lo que tocan se convierte en un superventas, aunque al principio no vendían tan bien (curiosamente, sus mejores obras son de aquella época). A *Tokyo Babylon*, *RG Veda* o *Luchadoras de leyenda* les han seguido títulos como *X-1999*, *Sakura, cazadora de cartas*, *Chobits* o la actual *Tsubasa Reservoir Chronicles*. Prácticamente todos sus títulos han sido llevados al anime, para que te hagas una idea de su éxito. En cuanto a tu pregunta sobre videojuegos de esos animes para DS, me temo que no hay nada ni siquiera en Japón, al menos por el momento.

¿Cómo está, profe? Como veo que sabes tanto de manga y anime, te lanzo un par de preguntas sobre Caballeros del zodíaco, a ver si me las puedes contestar. Estoy viendo el anime en Telecinco y la canción que suena no es la de siempre ni la original japonesa. ¿De dónde demonios ha salido? ¿Y Selecta publicará los episodios de Hades?

Juan Pedro Gollarza Castillo (Segovia)

Pues estoy muy bien, amigo Juan Pedro, gracias. Como siempre, al pie del cañón para contestar vuestras dudas. La primera respuesta es curiosa. ¡Resulta que el tema de entrada procede de la versión francesa de los OVA de Hades! Como la licenciataria de la serie es la francesa AB Group –que opera la licencia de la serie en España a través de Biplano– y se ha dedicado a hacer lo que ha querido (censura, retoques digitales, etc), pues se ha inventado ese opening, que no es el de toda la vida. Y sí, Selecta Visión anunció hace tiempo que al término de la edición de la serie también lanzaría los OVA de Hades y la película. Tenemos *Caballeros del zodíaco* para rato.

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 19: KENSHIN + REDSTEEL

5 lotes de **Kenshin (1ª T.) + Redsteel** a sortear entre quien responda a esta pregunta:

¿En qué siglo están ambientadas las aventuras de Kenshin Himura?

PÁGINA 20: TAMAGOTCHI

Tenemos **5 Tamagotchi Jinsei** para sortear entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la ciudad virtual que pueden visitar los Tamagotchi Jinsei?

PÁGINA 33: ANIME DVD

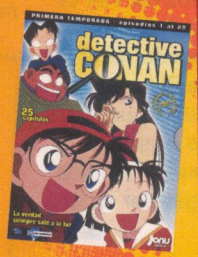
¡Tenemos 10 increíbles lotes de **estuche + diario-bolígrafo** de **Doraemon**, que sortearemos entre quienes respondáis la siguiente pregunta!

¿Cómo se llama el hombre pájaro al que Nobita ayuda a regresar a su mundo?

PÁGINA 35: ANIME DVD

¡También tenemos 2 packs de la primera temporada de **Detective Conan** en DVD, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta!

¿Cómo se conoce a Kogoro Mouri por la forma que tiene de resolver sus casos?



PÁGS. 46-47: MANGA

¡Tenemos 5 cofres de **Coco, la Leyenda del Halcón,** que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta!

¿Cómo se llama el galeón del famoso Capitán Barts?

PÁGINA 36: ANIME DVD

¡Llévate uno de los 2 packs de **Kenshin: The Perfect Edition** que sortearemos entre quienes respondáis la siguiente pregunta!

¿Cuándo se sitúa la acción de la OVA Final incluida en Kenshin: The Perfect Edition?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS

5 JUEGOS "POKÉMON NEXT QUEST"
- Gabriel de la Hoz Ruiz
- Germán García
- Toño Prol Sai
- Adrián Martínez Gómez
- Jacobo Baltasar

12 MAZOS DE INICIO 1 + 12 MAZOS DE INICIO 2 JCC DRAGON BALL Z
- María José Juan Chanques
- José Antonio Moreno Teruel
- Pablo Jesús Torralbo Sabuquillo
- Antonio Gómez Rodríguez
- Raúl de la Casa Malheiro
- Sara Isabel Romero López
- Luna del Alba Márquez García
- Manuel Moreno Gutiérrez
- Irene Fernández Escribano
- Víctor Pache
- Javier Álvarez
- Héctor Urceira
- Adrián Atoche Rastrilla
- Abel Martínez
- Tamanaco Sánchez
- Daniel Calle
- David Fernández Rodríguez
- José Carlos Pecho Calderón
- Eriz Lorenzo Barranco
- Gonzalo Jareño Olmedo
- Juan Fra. Fiol Sánchez
- Arturo Cegarra Cuquerella
- Daniel Duarte
- Raquel Martín Blázquez

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

MEGA HIRO

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:
PANINI-CONCURSO MEGA HIRO 8
C/Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

chicken little

MONTA EL POLLO ESTA NAVIDAD en DISNEY CHANNEL

© Disney

Lo podrás ver
en el Dial 30 de

SÁBADO 23 DE DICIEMBRE
A LAS 17:00H.
SÓLO EN DISNEY CHANNEL

DISNEY CHANNEL SM

DIGITAL+

¡DESCUBRE LA VIDA SECRETA DE LOS ANIMALES NUNCA ANTES VISTA POR LOS HUMANOS!

NICKELODEON™

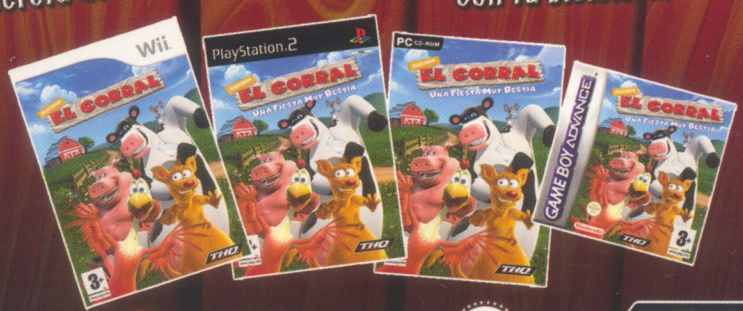
EL CORRAL™

EL VIDEOJUEGO

Todos tus personajes favoritos de la película.

Descubre la vida secreta de los animales.

Explora los alrededores con tu bicicleta.



3+ www.pegi.info

PC CD ROM

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

Wii

NICKELODEON movies

united international pictures

A VIACOM COMPANY

THQ

www.thq-games.es

© 2006 Paramount Pictures and Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Barnyard and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO.